BANDAI BRAIN BANK MEDIA

アニメ&ホビームック
ビークラブ 6

B-CLUB



ZZ（ダブルゼータ）最新情報

特集・近藤和久の世界

スーパーディテールM.S
●ハイザック●ガルバルディβ
●マリンハイザック

モデリング・マニュアル
●ガルスJ●ズサ●ガザD

リィナ・アーシタ

セーラー服特集
スケバン刑事II 麻宮サキ

幻獣大系 聖 咲奇 雨宮慶太

ますます充実BRAIN BANK

怪獣玩具 ウルトラ編

このやさしきソフトビニールの怪獣たち。



ウルトラシリーズ20周年記念企画

1966年にウルトラマンが放映開始となって今年で20年になります。その間、ウルトラ関連のグッズは数多く発売されました。その中でも最も多くの怪獣ファンに親しまれてきたのは、何といってもソフトビニール製の怪獣でしょう。その暖か味は他の玩具にはない、少年の日の夢を感じさせてくれます。

ウルトラマン、バルタン星人をはじめとして、ソフトビニール製の怪獣は数百種類にも及び、玩具のジャンルとして確立され、それは一つの文化とも言えます。

しかし、それだけ貴重な彼らを語るべき資料は、今まで皆無に等しかったと言えます。Ｂクラブ編集部では、日本で屈指のソフトビニール怪獣コレクター・倉治氏の監修および協力を得てマルサン、ブルマァク製品等の資料性の極めて高いアイテムを収録した豪華写真集としてまとめる事ができました。怪獣ファン必携の書です。

限定配本

●5月発行予定●定価3,800円

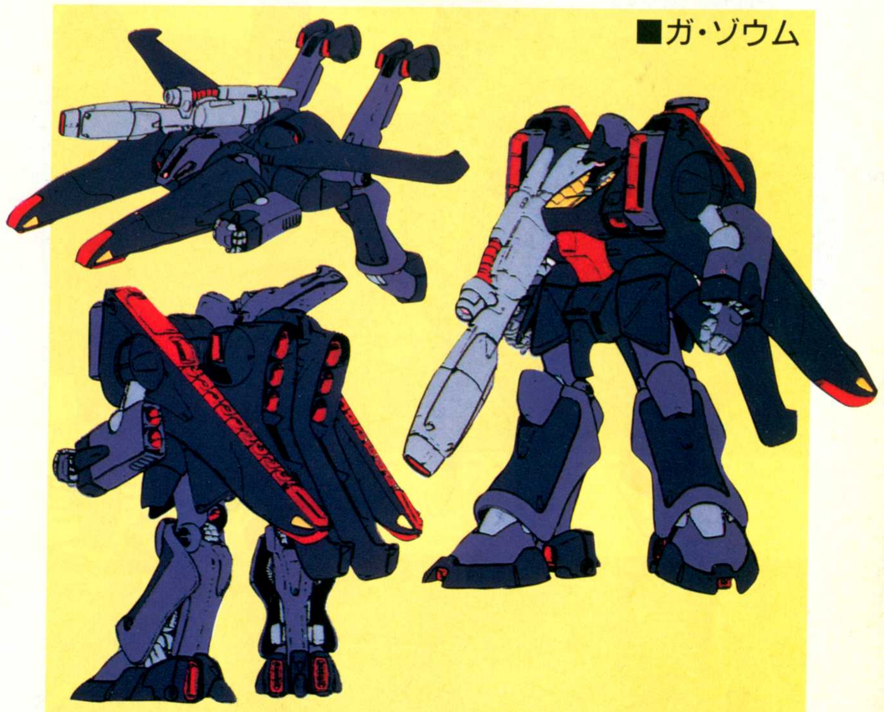
●企画編集／安井尚志●写真／高瀬ゆうじ●監修／倉治隆
●発行／バンダイ　●お問い合せ先／〒424 静岡県清水市
袖師町702 Ｂクラブ編集部 TEL0543−65−5362



B-CLUB DIGEST

1. ZZガンダム新M.S設定

ＺＺには続々と新型ＭＳが登場する。本誌では、それらの設定と著名モデラーによるコンセプトモデルでパーフェクトに見せていくぞ！　これから登場するＭＳとしてはガ・ゾウム（ガザＥの名称変更)、バウ、ズパングだ。特にバウはＺＺと同じようにA＆Ｂメカに分離変形するもので、パイロットはアクシズのグレミー。対ＺＺ用ＭＳとして大活躍するだろう。また、撃沈されてしまうエンドラにかわって、ミンドラ、サンドラという戦艦の登場も予定されている。いずれもエンドラの発展型となるものだ。


■ガ・ゾウム

2. 近藤和久スーパーディテール特集!

「ＭＳ戦記」、「Ｚガンダム」のコミック（講談社ＫＣコミックス）で知られる近藤和久氏をゲストに迎え、ＺＺ・ＭＳ第１号のガルスＪを製作した草刈健一氏がインタビュー。また近藤ディテールといわれるスーパーディテール仕上げの青森県の蝦名克己氏の作例を加えて特集しました。

また、幻の商品となった近藤ディテールのザクの三面図（近藤氏による）も初公開します。



©創通エージェンシー・日本サンライズ

3.蒼き流星レイズナー

©日本サンライズ・NTV

これが、3年後のキャラクター達だ！



『レイズナー』のキャラクター達は、3年を経て、キャラクターデザインを一変させた！ここでは新旧キャラを比較し見ていこう。エイジやアンナは荒廃した地球を生き抜くバイオレンス世界のイメージ。ロアン、アーサーはグラドス軍で働いているためお仕着せを着せられている。デビット、シモーヌは外国アクション映画を思わせるコスチュームだ。



4."スケバン刑事II"フィギュア特集！



前号の目次ページで紹介した石井和夫氏によるスケバン刑事IIの麻宮サキ（南野陽子）フイギュアが完成した。今号ではそのすべてを徹底的に紹介してしまうぞ！　また、石井和夫氏とともに特別取材班が東映大泉撮影所を急襲！〝スケバン刑事II〟の撮影風景や南野陽子ちゃんのディテール写真まで撮ってしまったのだ。

ところで、右のペンダントは、この番組の小道具を担当している装美社の橋本俊雄さんが遊びで作ったもの。直径1.5cm程のロケットを開くと、桜の代紋が……。スタッフおよび出演者に大人気で作ってもすぐになくなってしまうということです。このペンダントをBクラブの読者のために10個だけいただいた。希望者はハガキで下記まで。（イラストや番組に対する意見ぐらい書いてね）

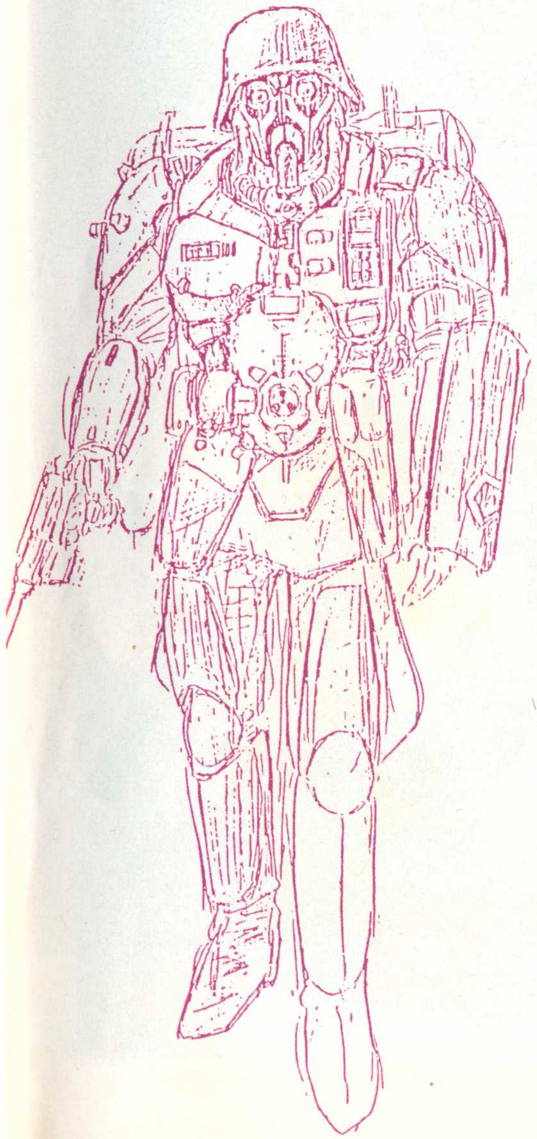
〒424 静岡県清水市袖師町702
バンダイ静岡工場　Bクラブ
『スケバン刑事』係

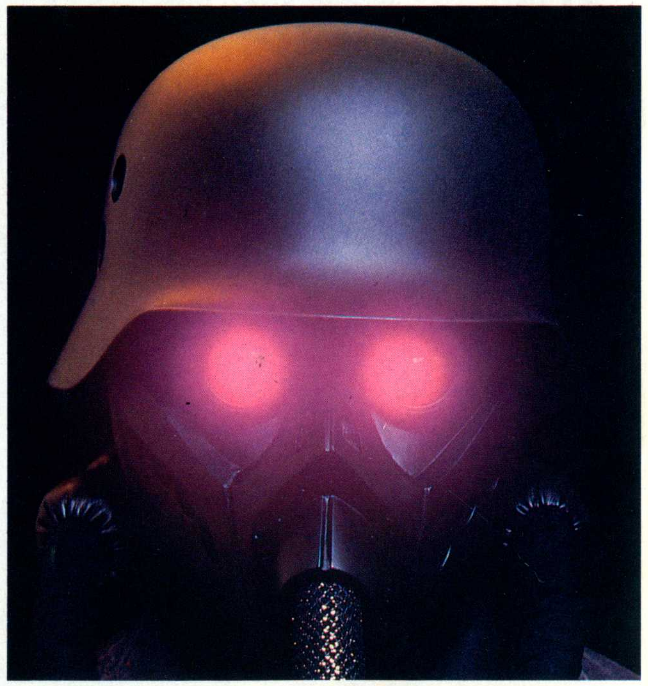
5月にはLP、6月には番組のBGM集も発売される。陽子ちゃんの歌うエンディングテーマもCBSソニーから発売中なので、このフイギュアとともにきみのサイフはサキのとりこ！





5.あの押井 守監督が実写作品を演出!!





押井守監督が実写作品の演出をする……こんなビッグなニュースがBクラブ編集部に届いた。その作品名は「赤い眼鏡」。プロデューサーはオムニバスプロモーションの代表者、斯波（しば）重治さん。脚本、および助監督は「スパイラルゾーン」や「クリィーミーマミ」ですっかりおなじみの伊藤和典さん。そして、この作品には、プロテクトギアとよばれる強化スーツが登場する。このスーツはデザインを出渕裕氏が担当、造型は本誌でもおなじみのマルチモデラー速水仁司氏がうけもつ。速水氏はこのページに紹介したマスク部分の造型を行ない、ボディ部分は東映の特撮キャラクターの造型を一手に行なっているレインボー造型にいた品田冬樹氏（4月からフリーとして独立される）が製作することになっている。衣裳の完成は4月の中旬になると予定だ。

去る3月15日、全スタッフの顔合せが行なわれ、その際に速水氏製作マスクの試着が行なわれた。（このレポートは、速水氏により次号に掲載します）

出演者は、主役の都々目紅一に千葉繁。御存知の通り、「うる星やつら」のレギュラーキャラクター〝めがね〟の声優さんで、スタントマンの経験もあるそうだ。実はこの映画の企画自体、千葉氏を主人公とした作品が作れないものかということからスタートしたそうである。紅一の秘密警察時代の仲間である鷲尾みどりに鷲尾真知子（サクラさんの声優）同じく鳥部蒼一郎に田中秀幸といった配役。また、紅一をつけ狙う刑事、室戸文明に玄田哲章。そのほか、「天使のたまご」に参加した兵藤まこや、ベテランの永井一郎（声のみ）も決定している。

この作品は、35㎜フィルムで製作され、劇場公開を前提とした一般映画である。クランクインは、4月から、完成は夏頃の予定。

この映画には強化スーツのほか、さまざまな武器が出る。ファイア・エフェクトでは角川映画「キャバレー」で銃器を担当した、ビッグショットの納富貴久男氏。また、MG34の製作には、ストリームベースの育ての親といわれるFFG代表の小林一夫が協力している。

ZZ GUNDAM MOBILE SUIT



力強さの中にも優美さと気品を失なわない
ガルスJ
良いモビルスーツだ！

by 草刈 健一
KENICHI KUSAKARI



「力強さの中にも優美さと気品を失なわないガルスJ、良いモビルスーツだ」これは、ZZ第3話で新型M.SのガルスJを見てマシュマー・セロが口に出す台詞（セリフ）だ。マシュマーは、一作目におけるシャア同様、キザな台詞がぴたりと決まるキャラクターである。

ガルスJは、このマシュマーが乗る第1号M.Sなのだが、デザイン的に見ても、Zというよりは一作目のガンダムを踏襲するM.Sだといえる。

カラーリングは、ザクやハイザックと似ているのだが、そのボリュームは、かなりのもので頭部はマラサイに近いといえよう。

コンセプトデザインを描いた出渕裕氏は、ザクをイメージにしたということだが、伸童舎の岡本英郎氏によってクリーンナップされた決定稿では、かなり量感のある重M.Sといったデザインにまとめられている。

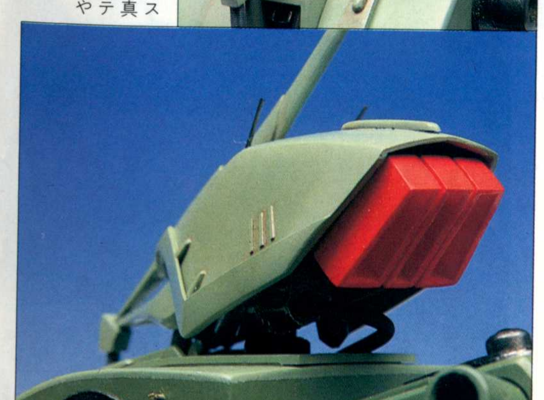
Zの後半では、かなり違和感を持ったM.Sが多く出たが、このガルスJこそ、まさに正統派M．Sといえるのではないだろうか。

ガルスJの全高設定は、21m（頭頂高19.5m）ということだが、この作例の製作開始時にはこのデータがなかったため、勝手に全高23mと決めたため、1/100のつもりだったが、かなり大きめになってしまった。作業は前面及び側面図を描いてから着手した。

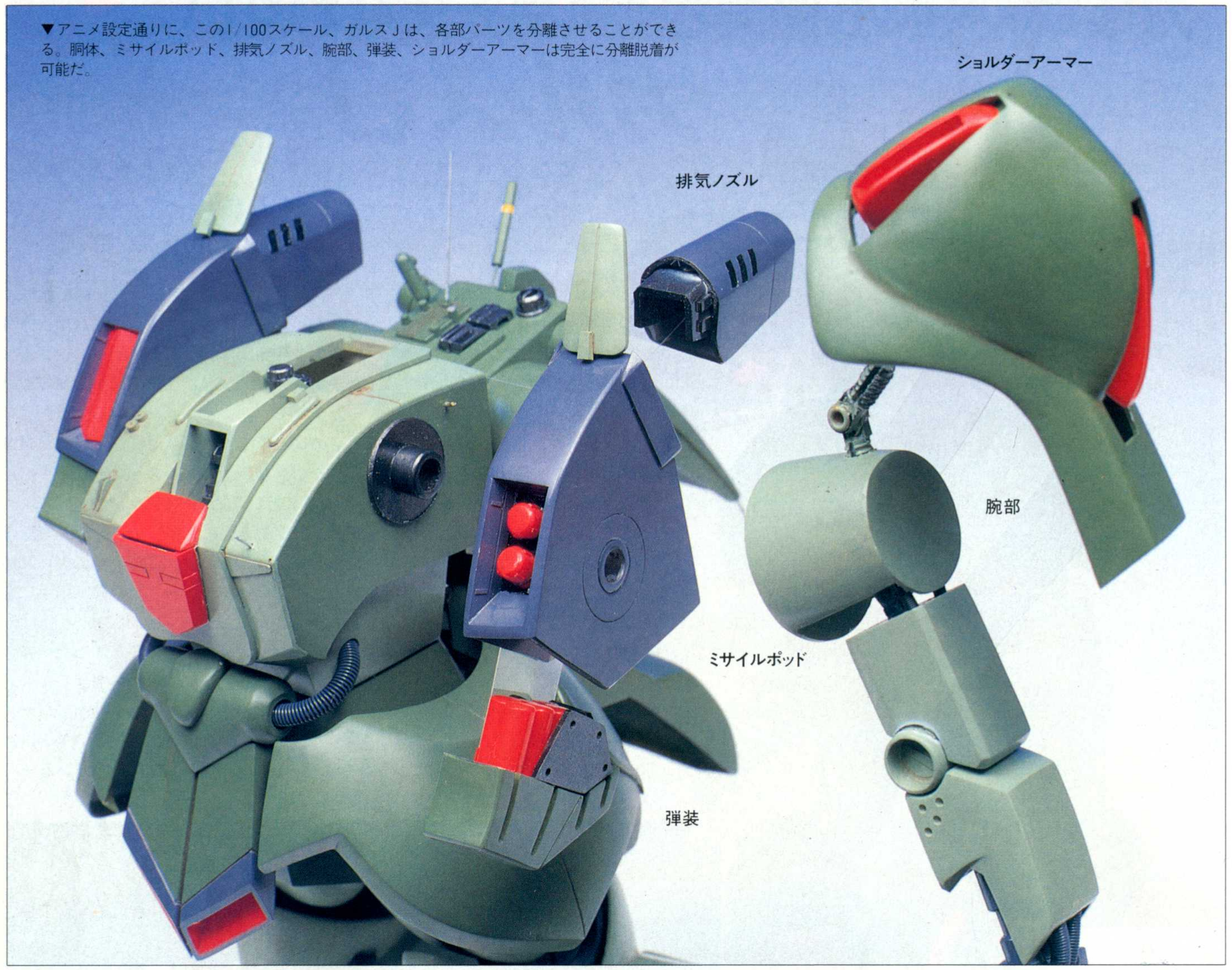
このほかのM.Sは、ガザDが24m（17m)、ズザが27m（15m)、ハンマ・ハンマが24（21.5m）という全高設定に決まっているそうだ。

▶ザクというよりは、マラサイによく似た印象のガルスJの頭部。アニメ設定に加えて、アンテナ状の突起を真鍮線で付け足し、近藤和久氏、描く所のスーパーディテール・タッチにしてみました。この写真では細部が見やすいように肩部は外して撮影してある。







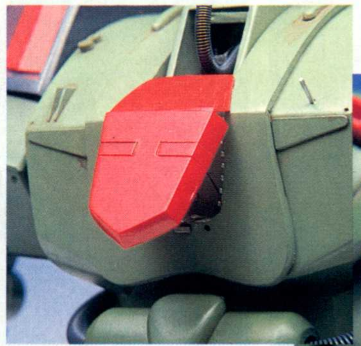


▼アニメ設定通りに、この1/100スケール、ガルスＪは、各部パーツを分離させることができる。胴体、ミサイルポッド、排気ノズル、腕部、弾装、ショルダーアーマーは完全に分離脱着が可能だ。

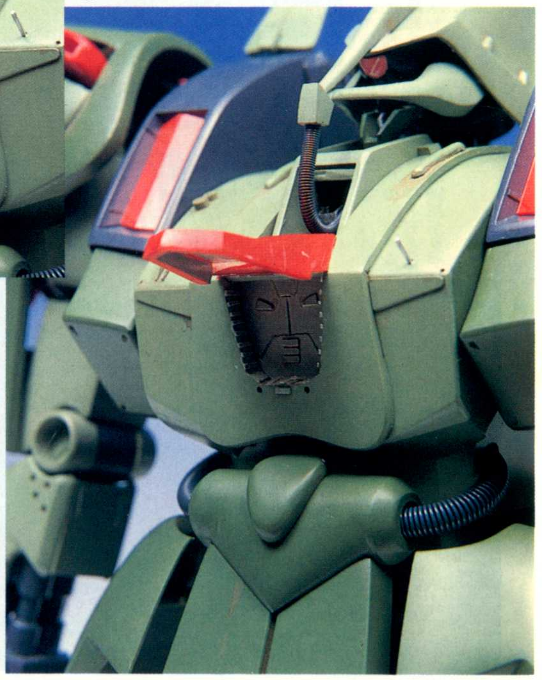
風通しが、よくて結構……



①



②



ガルスＪのコクピットハッチは、胸中央の上部ハッチが上にはねあがる（①）。そして、ステップが下り、内部の扉（②）は三方に開いて、搭乗するようになっている。

コクピット内部は、当然のことながらリニアシート方式である。

第３話でマシュマーが出撃した際は整備状態が不充分であったため、「風通しが、よくて結構……」と言う。

この作例では、フィンガーランチャーの可動は省略したが、手持ちによる、ミサイルガンは設定通りに自作してある。また、胸部のミサイルポッドのふたは、はめ込み式にしてある。



マシュマー・セロは何て性格だ！

名台詞(せりふ)にみるマシュマーの性格分析

ジュドーの最初の好敵手として姿を見せた、マシュマー・セロ。彼はハマーンに派遣された戦士の一員であり、エンドラの艦長である。

マシュマーの部隊はグワンバンで戦線の前方に出ていたハマーンが、アクシズに戻り、代わって派遣されたものなのだ。元々アステロイドベルトで実戦の訓練を重ねていたようだが、いかんせん若手が多いため、力は足りない。その中で、最もハマーンに期待される実力をもった若者がマシュマー・セロだったのだ。マシュマーは「アステロイドベルトの彗星」と言われる程の腕をもち、ハマーンに絶対の服従を誓っていた。

この若手部隊は、エゥーゴとの戦いが終了すると同時に発進した。その目的は、各コロニー等の偵察である。それはやがてアクシズが地球圏を制圧するための足掛かりとなるものだ。ハマーンはマシュマーに、名誉ある第一号コロニーシャングリラを割り振った。マシュマーには偵察の他に、一つの任務を与えられたのだ。それは憎きアーガマの打倒だ。

ハマーンに心酔しているマシュマーはハマーンのために、必死に戦っている。

マシュマーは「騎士」と言われている。それはその戦いかた、台詞(せりふ)ゆえであろう。試しにシャングリラにきてからのセリフを拾ってみると…。

「私は冗談は言わん人間だ」（アーガマに乗り込んで）

「ライオンは生きるために、全力で兎を倒すものだ。私もこの赤いばらに誓って」（ジュドーのＺに）

「そうか、武器は使わんというのか。それも良いだろう」（ビームサーベルの使えないジュドーを見て）

「そんな卑怯な手段は！（許さん）」（傷病兵を利用するというゴットンに）

「あなたは白衣の天使そのものだ！」（ファに会って）

「下町に咲く一輪の花か。乱れた社会が彼女を悲劇へと追いこんだのだ。彼女には暗い未来しか見えていない。」（ファの献身に感動して）

「なんと卑怯な子供達だ！」（砂瓶をぶつけたモンド達に）

「騎士道精神には背くが、これも社会を正す為だ！」（落とし穴にＺをさそいこんで）

「邪心が失敗につながったのかもしれん」（ジュドーに破れた後、ファを見て）

「マシュマー・セロは真実に生きる男。嘘は言わん」（ゲモンに対し）

「我がいとしのハマーン様。どうぞこのマシュマーをお守りください」（ハマーンに貰ったばらに祈って）

「奇麗事ではすまないこともあるのだな」（ハマーンの言葉を思い出し）

「手段を選ばないとはいえ、一対一で正々堂々と戦いたいのだ」（ガザＤは連れていかないのか、と聞かれて）

「許せ、誰の家かは知らんが、すべてはＺを倒すためだ」（ダマールの家をふみつぶして）



マシュマー・セロこそ、まさに古来の騎士道にのっとってはいるが、形勢不利と見るや、たちまち作戦を変えるせこさも持ち合わせている。またジュドーが、やっとのことで戦っているのを見て、「戦いなれしている」と誤解するあたり、早合点のくせもあるようだ。ファと病院で出会ったときも、ファを看護婦と誤解したり、勝手に熱を上げたりと忙しい。

彼の行動は「ハマーン様」の言葉に常に従っている。アーガマを手にいれようとするのも、ハマーンに献上してその笑顔を見たい為だし、「コロニーの住民となかよくせよ」とのことばを受け、ゲモンとも「お友達」になろうとする。「子供は教育のしようでどうにでもなる」との言葉に従い、シンタやクムには手を出さない。またコロニーの住民には被害を与えず、アクシズに対し、いい印象を持つように努力しているが、結局はあちこち破壊してしまっている。

コロニーや社会を、ハマーンの望むように作り替えたいという希望を持っており、そのために戦う理想の戦士である。かなり陶酔癖があり、それが油断を呼ぶため、ジュドーに勝機を与えた。

また割と子どもっぽいところがあり、ダマールなども、善意から自分に協力していると思っているようだ。ワイロや、リベートという大人の事情が今一つつかめていないようで、ゴットンがフォローのために立ち回っている。騎士というよりも貴族のような生活に憧れているのかも知れない。

新型MSガルスJやズザを操る。いずれもエンドラの中の製造工場で製造されたものであり、かつての旧ジオン軍ＭＳを思わせるＭＳが多い。エンドラにはガザＤを搭載しているが、これにはゴットンなどのパイロットが搭乗する。

マシュマーのトレードマークと言えばやはり、胸に差したバラだろう。これはアクシズを発進する折、ハマーンに手ずから与えられたものである。マシュマーはこれを腐らないように処理し、持ち歩いている。時折これを手にとって眺めることがあるが、そういうときは決まってハマーンを回想するという癖がある。ジュドーには「キザ」と言われている。

アーガマを奪う作戦を実行し、二度にわたってガルスＪでアーガマを襲ったが、いずれもジュドーの乗ったＺによって退けられた。続いて売り込んできたゲモンにガザＤ部隊をかしあたえたが、これも失敗。ズサによるＺ打倒も失敗し、現在ダマールの土地を乗っ取って、アーガマを狙っている。

アーガマを追って宇宙に出、ジュドーと数度に渡る戦いを繰り広げるだろう。

コロコロと一変する性格、激しい行動、戦いの中でも陶酔するその性格。マシュマー・セロの魅力は、「ＺＺ」の面白さそのものだ！

ZZ GUNDAM MOBILE SUIT CONCEPT MODEL
ズサの脅威

by 宮下 将彦
MASAHIKO MIYASHITA

ファンドとポリパテによる原型をプラキャストで複製するという速水式(？)フルスクラッチで作られたズサ。飛行メカ（ブースター）の切り離し、ミサイルポッドカバーの開閉はアニメ設定書通りに出来るように作られている。スケールは、1/100。(製作記事は34ページにあります)









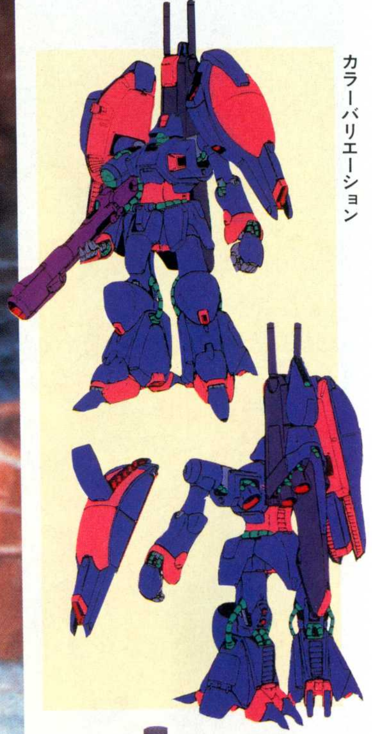
吹き荒れるガザの嵐!

ガザD

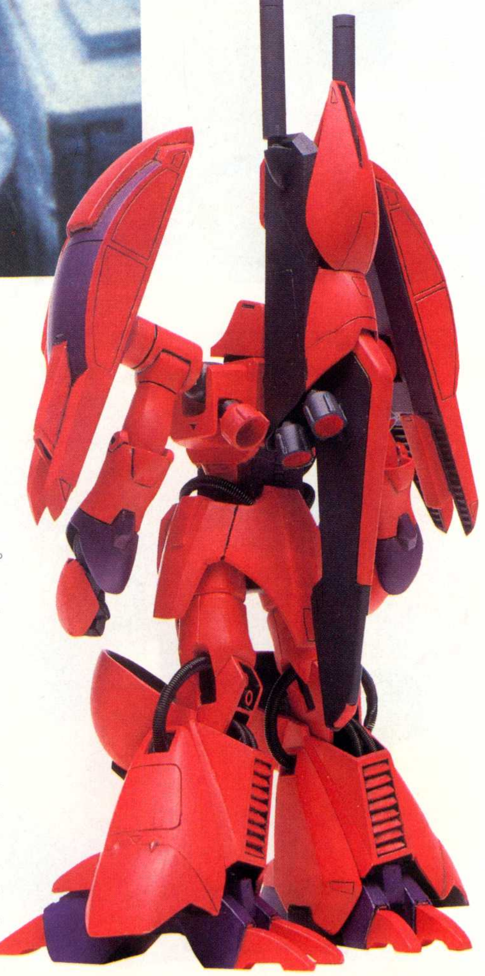
by 速水 仁司 HITOSHI HAYAMI



第4号の〝ガザC〟同様にプラキャストの複製パーツによる。ただし、原型にはなるべくファンドを使用せず、スチレンボードにポリパテを盛るという方法で、製作費用のコストダウンを試みた。プラキャストパーツを組み上げたものなので、当然のことながら、プロポーション重視の無可動モデルである。(製作記事は36ページ)



カラーバリエーション



マシュマーは新型ＭＳズサで発進していながらやはりジュドーのＺガンダムに敗れ去った。しかも援護していた２機のガザＤはジュドーによってシャングリラの塵となってしまったのだ。そのパイロットはコンテとパブロ。エンドラの乗組員は大半が知り合いであり、情に厚いため、二人の死はエンドラに大きなショックを与えた。マシュマーは二人の仇敵ちのために直接アーガマにエンドラの主砲を打ち込もうとする。しかしそれを停めた者達がいた。

その名は《ガザの嵐》部隊。二人の復讐のために徹夜でガザＤを組み立てた彼らは、自分達の手でＺガンダムを倒さんと念じていた。その心意気に打たれたマシュマーは快諾し、発進させたのだ。

《ガザの嵐》は三人編成部隊である。隊長はパンパ・リダ。他にワイムとビアンがおり、それぞれ死んだパブロとコンテとはとても仲が良かったらしい。彼らのテクニックは超一流でM.Sの噴煙を利用してコロニーのガラス面（川）にバラの花を描くこともできる。

アーガマは当初攻撃に対しトレースのメタスと、ファのＺを出した。正々堂々と戦うよう言われてきた《ガザの嵐》は、一対一でファとトーレスに挑んできた。だが、にわかパイロットではかなうはずもなく、メタスは腰のパイプを折られて、あっさりとやられてしまう。またＺも苦戦するがジュドーが駆け付け、ルー・ルカのコアファイターが援護することで何とか渡り合った。

《ガザの嵐》の必殺技は《ガザの嵐フォーメーション》だ。これは機体と同色の煙を撒き散らすことで姿を隠し３機で次々と攻撃を仕掛けるもので、これにはジュドーも太刀打ちできない。しかしルーのコアファイターが、コロニーの外壁を壊した！煙は総てコロニーの外に吸い出され、続くＺの攻撃で《ガザの嵐》は全機宇宙の闇の中へと消えていった。

ZZガンダムはこうして始動する!

いよいよ登場するダブル・ゼータ・ガンダム。今までの「Ｚガンダム」では新型登場というといつの間にか運び込まれているものだったけれど、今回は正に主役M.Sにふさわしい登場の仕方をする。ではその登場までのプロセスを辿ってみよう。

ジュドーたちがジャンク屋たちのところに、工業用ハッチを開けてくれるよう頼みにいったとき、突然あのゲモン・バジャックが現れた。そうあのゲゼに乗っていたゲモンだ。彼はジュドーを、目の敵にしていて、突然ジュドーの首を絞めてきた。その時ルー・ルカという少女が現れ、ゲモンを殴り倒してしまう。彼女はエゥーゴの補給艦ラビアンローズから最新型戦闘機ネオコアファイターに乗ってやってきたのだ。少々おてんばなところがある彼女だがパイロットとしての腕は凄く戦闘機ネオコアファイターを自在に操りザガＤと渡りあってみせる。

そのルーの先導でラビアンローズに向かうアーガマ。ところがおっちょこちょいのルーはラビアンローズの場所が判らなくなってしまう。ようやくのことでラビアンローズと連絡がとれると「新型ＭＳを、コアファイターで取りにこい」という指令。何のことか判らずコアファイターで赴くルー。ところがその間にアーガマはマシュマーの新型ＭＳハンマハンマに攻撃をうけてしまう。ピンチに陥るジュドー。その時Ｚを大型戦闘機が救った。

その大型戦闘機はルーがラビアンローズから乗ってきたもので、コアファイターにコアベース（Ａ）が合体したものだった。来たのは新型ＭＳではなかったのだ。

ところがアーガマにビーチャとモンドの手引きで潜入していたゴットン・ゴーがコアファイターに乗って脱出してしまう。人質としてイーノが捕まっている。しかしコアファイターはいん石に衝突し、イーノもゴットンも投げ出されてしまう。

宇宙を漂っていたイーノはラビアンローズに救出された。そこでイーノはコアベース(Ａ)コアファイター、そしてそこにあるコアベース（Ｂ）が合体出来ることを知り、罪滅ぼしのためにコアベース（Ｂ）で発進する。折しもアーガマはハンマ・ハンマに乗るマシュマーと、アル・ジャジャに乗るキャラ・スーンの攻撃をうけ、Ｚが破壊されてしまっていた。コアファイターに乗るジュドーの耳に合体を指示するルーの声が届いた。

このオンボロになったコアファイターが新しいＭＳだって!?

コアファイター、コアベース（Ａ・Ｂ）が一列に並んだ時、３機は見事合体した。ここにダブル・ゼータ・ガンダムが誕生したのだ。そのパワーは今までのＭＳの比較にはならないもので、一撃でハンマ・ハンマを撃破してしまうのだった。このダブル・ゼータ・ガンダムこそアーガマの希望なのだ。



ILLUSTRATION／スタジオA・IBIS



リィナみたいな妹がほしい…

1/8SCALE リィナ・アーシタ

by 石井 和夫
KAZUO ISHII



いつもは憎たらしい口をきき、年上を敬おうともしない。

いつの間にか、ませた物言いを覚えて、逆にこっちをやっつけたりもする。

そんな妹に本気で腹をたてたりもするけれど、だけどやっぱり妹は妹。この世で一番大切な、守ってやらなければいけない存在なんだ。

リィナ・アーシタは正にそういう妹だ。兄のジュドーにとっては目の上のこぶのようなもので、ジュドーが何をやるときでも細かく目を光らせていて、危険なことをしようとすると「お兄ちゃん、そんな事しちゃ駄目でしょ！」と飛んでくる。そんなリィナはジュドーにとってうるさくて仕方がない。

しかしそんなリィナをうるさがり、逃げ回っていてもジュドーの心の中には「リィナを山の手の学校に入れてやりたい」という一念がある。危険なジャンク屋の仕事もそう思っているから出来るのだ。だからリィナには自分のようにはなってほしくない、という思いがあって自然と突き放すような態度をとってしまうのだ。

そんなジュドーの事を余計にリィナは心配してしまう。ファの所に相談にいってやっとこさアーガマに乗せることが出来ても、弁当でつらなきゃ動こうとしないジュドーには、ほとほと手を焼かせられている。それにビーチャやモンドといった「お兄ちゃんを悪に誘う」悪友が一緒に乗り込んでしまっているのも頭痛の種だ。それに全く人の良いリィナは、エルの分まで洗濯の仕事を引き受けてしまったり…。けどそういうところが余計にリィナをかわいく見せているんだよね。

何だかリィナの周辺も騒がしくなってきて、エンドラにさらわれてしまうという噂もある。いくらだらし無くても、やっぱりリィナの兄であるところを見せて、リィナを助け出してくれよ、ジュドー！リィナが一番頼りにしているのは「大好きなお兄ちゃん」なんだから。





リィナ　私のおにいちゃんを紹介します。とっても格好良いのよ。
ジュドー　リィナもたまには良い事いうじゃないの。俺って強くて優しいんだよ。
リィナ　あ～ん、すぐ調子にのるところが玉に傷なのよね。

何といっても妹はかわいいほうが良い。そしてかわいいからこそ守ってやらなければならない！リィナ・アーシタはそんなことを考えずにはいられないキャラクターだ。

こんなかわいい顔をしていて言う言葉はきついが、



ジュドー　おっ、何だよその言いかたは。子供は子供らしく兄貴の言うことだけきいてればいいの。
リィナ　だってアーガマの人にだって迷惑かけてばっかりじゃない。



それもみんな「お兄ちゃん」ジュドーを真面目にしたい一心で、かわいい胸の内は兄に対する心配事で一杯だ。

それにあのクムにまで「あんたって損する性分ね」と言われる程優しくて、アーガマの中でも一人で洗濯しているなんて…、リィナファンでなくても思わず応援してしまうでしょ？『リィナ、頑張って！』



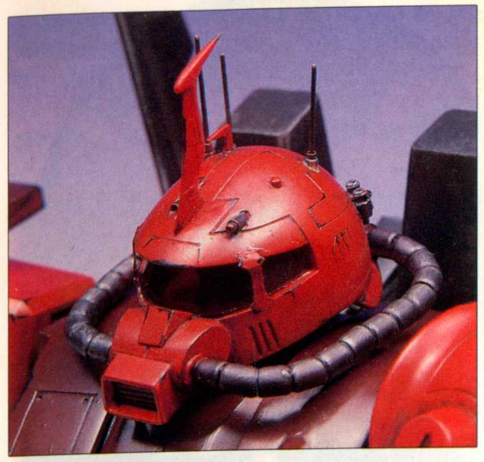
ジュドー　うるさいよ！
リィナ　いた～あい。ブライト艦長にいいつけるわよ。
ジュドー　（ブツブツ）
リィナ　うふっ、だけどやっぱりおにいちゃん、だ～あい好き！
ジュドー　お前だけは絶対守ってやるからな、リィナ。
リィナ　うん！

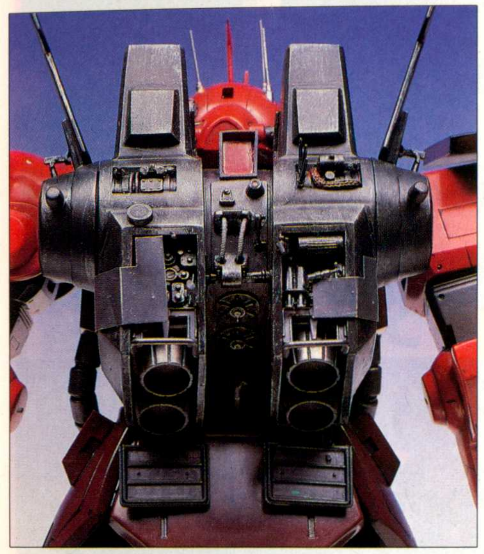


SUPER DETAIL
特集：近藤 和久のM.S世界



RMS-106S HIZACK







▲頭部とランドセルのディテールは見事としか言いようがない出来だ。ランドセルの形状は、Bクラブ第2号で近藤氏が描いたイラスト（RMS-107）を参考にしている。もものカバーも外れるようになるのでメカニカルな内側を見ることもできる。

シャアには、赤いM.Sがよく似合う……

by 蝦名 克己（青森県・18歳）

〝ジオンの赤い彗星〟かって敵味方の区別なく怖れられたジオンの戦士。真紅のザクを駆り、宇宙の闇を切り裂く……そんな彼の愛機はRMS-106ハイザック、（彼にリック・ディアスや100式は似あわない）このコクピットに納まるのはキャスバル・ダイクンでもクワトロ・バジーナでもない、ジオンの赤い彗星、シャア・アズナブル、颯爽たるシャアなのである。

製作にあたっては、『コミックボンボン』にZ・Gを連載されていたマンガ家、近藤和久さんの描かれたスーパーディテールイラストを参考にし、ランドセル等は『Bクラブ』第2号のハイザック→マラサイ経過タイプのものを参考にしました。私は近藤さんを心の師と崇めているのです…。

1/100ハイザックは、キットの出来が非常によいのでギミックは殺さずにディテールを加えるという事を前提として作業をしました。

頭部は口先を大き目に新造、全体的には小さくし基本ブロックを完成。その後、『MS戦記』に登場した近藤ザクを参考にディテールを追加。モノアイシールドは塩ビ板を絞ったので、光源を入れて発光可の状態にあります。

ボディは前面を全面的に新造、コクピットカバー等はキットのものを修正したりして使っています。ふんどしも大型化し、バーニアノズルを追加、スカート前面は切り取り可動にするが、MJ '85年9月号の〝プラモ個性派倶楽部〟の住吉君のアイデアをパクリ、布ではなく両面テープで固定しました。ヘタなギミックの固い動きよりもよっぽど有効な手段ではないだろうか、住吉君、君はエライ！

左肩のスパイクアーマーはポリパテで裏打ちしてエッジを落として、真ん丸にし、上部のヘリをエポパテで強調、各トゲを新造しました。尚、その際の各作業をやり易くするためMJ '85年7月号の小林君のアイデアの様に脱着可能にしました。今回は、ひざの関節、もものカバーも脱着可能にしてあります。

足、ひざあては各面を強調するためヤスってやりました。特に足はシャープな印象になったと思います。

ランドセルは前述のイラストと近藤ザクのものを参考にディテールアップするが、その際〝スケールモデルは流用パーツじゃ！〟と3回叫ぶと良いパーツが見つかる。しかし、私の友人達はこれを聞くととても怒ります。

動力パイプはアルミパイプをカットし、数珠つなぎにしたもので表現しています。言葉にすると簡単ですが、暇のある方は、一度試すとどんなに楽しい作業かよくわかります。他のパイプにはそれらしい、ヒモを使っています。部分的にギターの弦やリリアン糸も使ってあります。

マシンガンも近藤タイプにすべくアルミ板等でディテールアップ。スコープはピカピカに磨いたアクリル棒を真鍮パイプではさむという画期的な方法で表現しています。

ほかの部分は、ほとんどそのままでスジ彫り等を行なっています。

塗装は〝赤い彗星版〟ということで例のカラーリングで行なっています。ただ、塗装膜が厚くなりすぎて、モールドがうまってしまったり、仕上があまりにも汚かったりして、まだまだ修業しなくてはなりません……。

初めての投稿がいきなり採用という自分の幸運ぶりに驚いています。実は、このハイザックはMJ '85年11月の〝ふろ～む模型少年&少女〟で呼びかけた、O・B・Cによるザク全種バリエーションの企画に参加するために製作したものなのです。私は、今までは一切作品を模型誌等に投稿したことがありませんでした。それなのに『Bクラブ』を選んだのは（バンダイによる）アイテムの制限はあるものの、ライター（素人）が比較的フリーな立場にあり、就職後も続けることが可能だと思えたからです。これからはフルスクラッチにも挑戦してみたいです！

尚、この作例は、O・B・Cの会誌にも載ります。ほかにも数点、私の作品がありますので興味のある方は60円切手を同封の上、下記の所まで送って下さい！

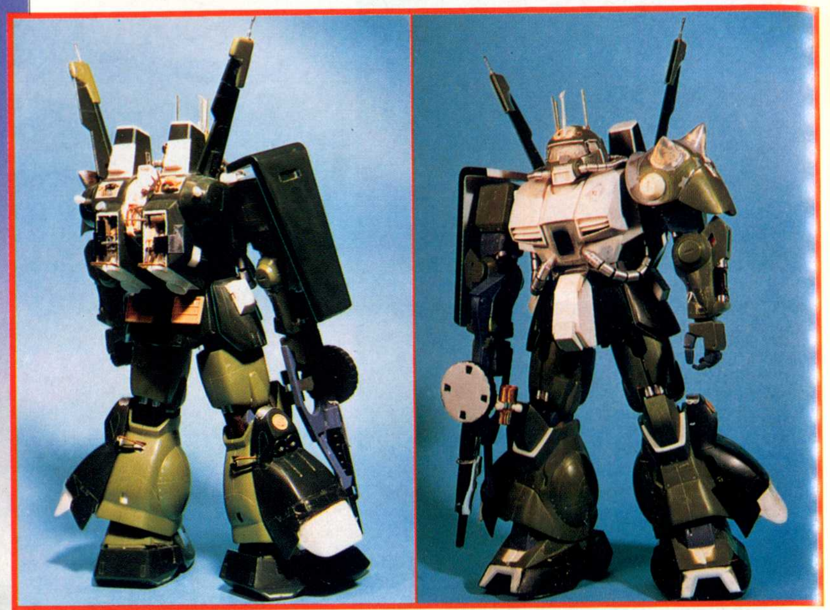
〒001 札幌市北区新川750番地　山岸方
O・B・C　ザク係




ガルバルディβ
（キャノンタイプ）

ガルバルディβ、マリンハイザックも共に蝦名氏の作品、ハイザックに比べるとラフな仕上りだが、近藤氏のメカニカルな雰囲気をうまく取り込んでいる作例だ。ガルバルディβは全関節可動だが、マリンハイザックはディオラマ・ベースに固定。もちろん、スケールはどちらも1/144。

下の写真は前ページのハイザックの塗装前の状態。改造ポイントがよくわかる写真である。








マリンハイザック

TALK

近藤和久&草刈健一



私がコンドー・です

草刈　『コミックボンボン』の「機動戦士ガンダムＺＺ」のマンガは他の人に変わってしまったんですね…

近藤　ええ。私は「ＺＧ」までで「ＺＺ」からは、村上としやさんになりました。

草刈　ファンとしては、近藤版「ＺＺ」を見たかったのですが…

近藤　結構、しんどいんですよ。一年も連載続けるのって。アニメと違って、ひとりで全部描かなくちゃならないでしょ。

草刈　「ＭＳ戦記」から数えるとそれ以上…

近藤　ボンボンの新人賞をもらったのが「ザ・マシン」という作品（未発表）で、これに続いて「血を吸うマンション」（'84年9月号）という怪奇物が実質的なデビュー作で、10月号から「ＭＳ戦記」に入ったわけです。

草刈　確か「ＭＳ戦記」の構成はストリームベースの高橋昌也さんでしたね。

近藤　ええ、あれは最初、ジオン軍側（サイド）のアムロのような少年を主人公にしようということで企画されたマンガなのです。

草刈　主人公は、フレデリック・ブラウン。

近藤　この少年の成長を通して、前作ガンダムのストーリーを侵透させる。だって、ボンボンあたりの読者だと前のガンダムを知らないでしょう……そして、「ＺＧ」へジョイントするという狙いもあったわけです。

草刈　ボンボンの読者って、子供ばかりだと言えないのじゃないかな？（笑）

近藤　ところが、「ＺＧ」が３月から放映されるというので連載が早まってしまった。本当は、あのまま宇宙に出て、２ケ月はやるつもりだったのです。最後は〝ア・バオア・クー〟でゲルググに乗ってガンダムと二度目の対決を迎えさせたかったし…。

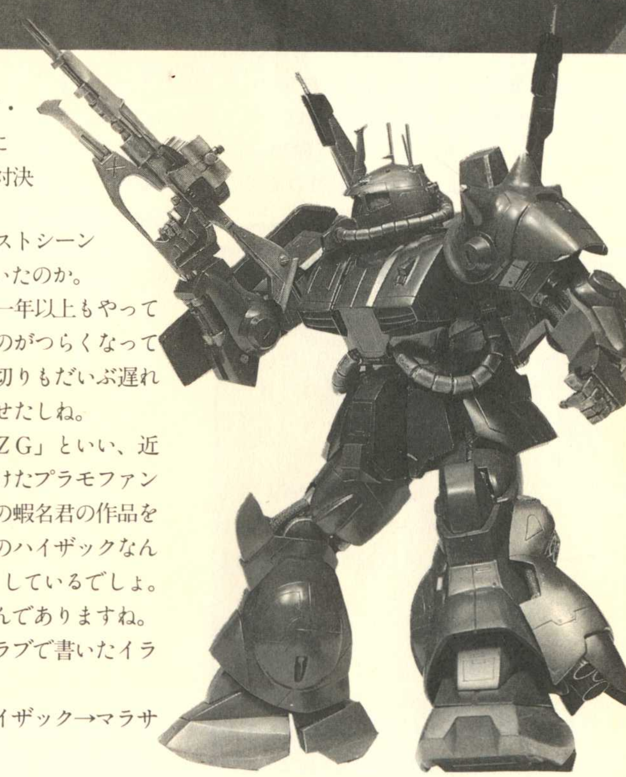
草刈　なる程…それで、ラストシーンに壊れたゲルググが漂っていたのか。

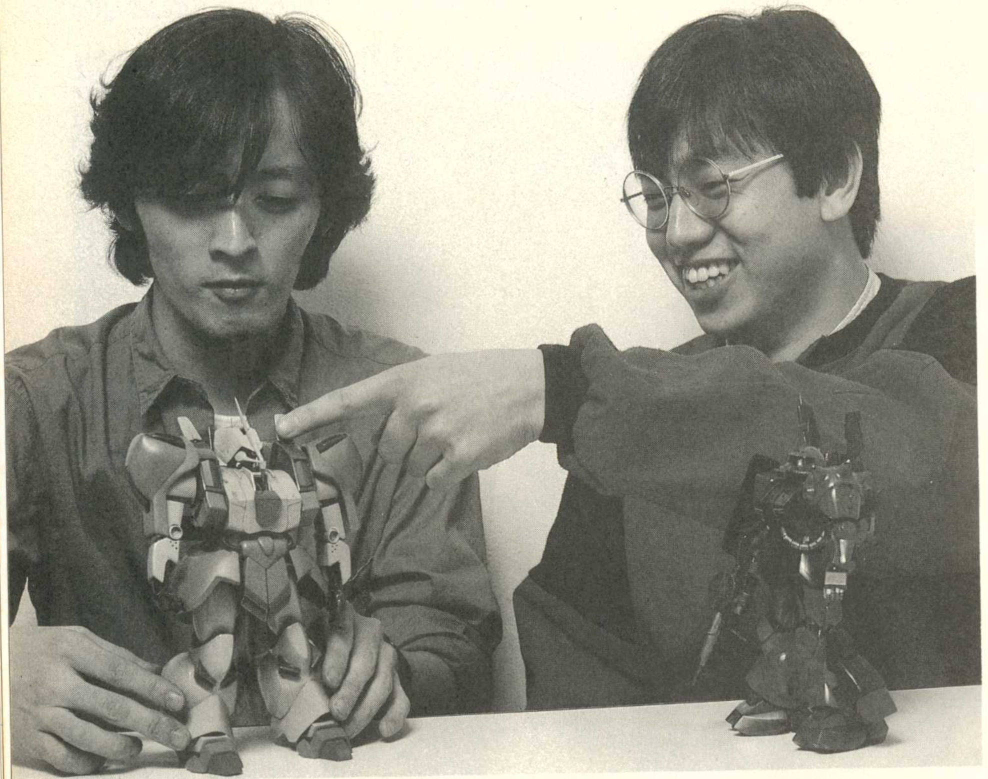
近藤　まあ、そんなわけで一年以上もやっているとモビルスーツを描くのがつらくなってしまうんですよ。原稿の〆切りもだいぶ遅れて、担当の米田記者を困らせたしね。

ＢＣ「ＭＳ戦記」といい「ＺＧ」といい、近藤さんのマンガに影響を受けたプラモファンって多いんですよ。(青森県の蝦名君の作品を取り出して）どうです。このハイザックなんて完全に、コンドー（近藤）しているでしょ。

近藤　いやあ、よく作り込んでありますね。このランドセルは私がＢクラブで書いたイラストのものだ。

ＢＣ　第２号に載った、ハイザック→マラサイの途中経過型ですね。





近藤　ガルバルディβ（ボンボンの扉絵用に描かれたもので、キャノン付きのタイプ）やマリンハイザック（近藤氏によってアレンジされている）もあるんですね。へえ、こっちもよく出来ている。

BC　近藤さんもプラモデル作るんでしょう。

近藤　まあ、人に見せられるようなものじゃないけれど……ここ2日間ほどプラモ作っていたんですよ。

BC　よく時間がとれましたね。

近藤　いや、マンガ家っていう仕事は机に向っているばかりだから気がめいってしまうんです。それで、気分転換としてね。

BC　じゃあ、3時間原稿描いたら、次は3時間プラモを作るというようにしたら…。

近藤　そんな都合よくいくわけないでしょ。

草刈　何を作ったのですか？

近藤　飛行機ですよ。これがKP社のミグ15。共産圏の機体に関心があるんで…。

BC　バンダイのキットは？

近藤　ガンダムシリーズは、ほとんど買っていますよ。完成間近なのは1/144のハイザック。

BC　へえ、じゃあプラモにはお金を使っているんですね。キットレポーターやってくれるのなら、サンプル出しますよ……。

近藤　もう、ガンダムのコミックは描いてないからいいですよ。そうだ……BクラブのG・Kって、手に入りにくいんですよ。なんとかなりませんか…

BC　石井さんのフォウですか？　それともひらおかさんのセイラ？

近藤　いやいや、フィギュアは趣味じゃなくて、バリュートパックとスタックの頭ですよ。

BC　近藤さんはメカ好きなんですね。BクラブのG・Kは圧倒的にフイギュアが人気あるんですよ。でも近藤さんみたいなメカファンのために、キット化がボツになったM.Sも出そうと考えてます。

近藤　どんなものが出るの？

BC　1/144では、ガザC（原型・速水仁司）とバウンド・ドック（原型・平田篤史）です。

近藤　ガザCは欲しいけど、バウンド・ドックはねえ……そうだ、第3号の1/30レイズナー、出してくれませんか？　それから、出来の悪いパーツ、例えば1/144のマラサイの頭なんて出したら…。

BC　よく考えておきます。でも、レイズナーは高くなりそうだな。あまり高くなると、ファンに申し分けないでしょう…。G・Kはなるべく安く提供したいんですよ。

近藤　それは、ありがたい！（笑）

草刈　ところで、近藤さんはZ・GではどのM.Sが好きでした。

近藤　ガンダム系統はあまり好きじゃないから、個人的な趣味から言うとハイザックとマラサイ。

BC　後半のM.Sでは……。

近藤　サイコガンダムは描いていて結構、楽しかったね。それから、ガブスレイは気にいった方だった。ディジェも好きだな、マンガではハマーンのM.Sにしちゃったけど。

草刈　ああ、前号の速水さんの作例にもありましたね。

近藤　いや、まったくの偶然でした。僕も後で藤田さんからハマーンのM.Sとして描いたものだと聞いてびっくりしたんです。まあ、デザインを見れば、ゲルググに似ているものね。どう見たって、リック・ディアスの改良型には見えない。（笑）

BC　近藤さんって、藤田さんのデザインとフィーリングが合うみたいですね。永野さんのデザインはどうなんですか？

近藤　ハンブラビを見た時はびっくりしたけど、あれで結構、動くとおもしろいんですよ。そういった点では、永野さんって、すごいなあと思いますよ。だから、キュベレイは描いていても楽しかった。

草刈　近藤さんの描いたキュベレイは、バインダーの中に手が収まるだけじゃなく、球のようになってしまうんですね。

近藤　でも、ハマーンって強すぎると思いません。"ZZ"にうけつがれるキャラだから仕方ないかも知れないけど、Z・Gの後半は、まるで主役並みですよ。ZGって女がM.Sに乗りすぎなんですよ。

草刈　ううん、それがいいって言う人もいますけどね。

近藤　でも、ボリノーク・サマーンにしてもパラス・アテネも、パイロットがサラやレコアじゃなかったら、もっとよくなったと思う。ハンブラビのよさもヤザンというキャラクターによる所が大きいでしょ。バウンド・ドックにしたって、ロザミアよりゲーツ・キャパが乗った方が光っていた。

BC　近藤さんって、M.Sをハードに捕えているんですね。確かに乗っている女の子のキャラが可愛いからって、それだけでそのM.Sが好きになるわけないものね。

草刈　私もZZにヤザンが出るって聞いて、ZGではどんな最期になるか楽しみにしていたんですよ。それで、ビデオをコマ送りで見たんです。ハンブラビが爆発した時のモノアイの動きは、面白かった。やはりアニメーターにとってもあのM.Sは遊べるデザインなんですね。でも、肝心の脱出ポッドの方はポロッと落ちるだけだった。（笑）

BC　じゃあ、ヤザンを主役にした「Z・MS戦記」なんか描いてみたら…

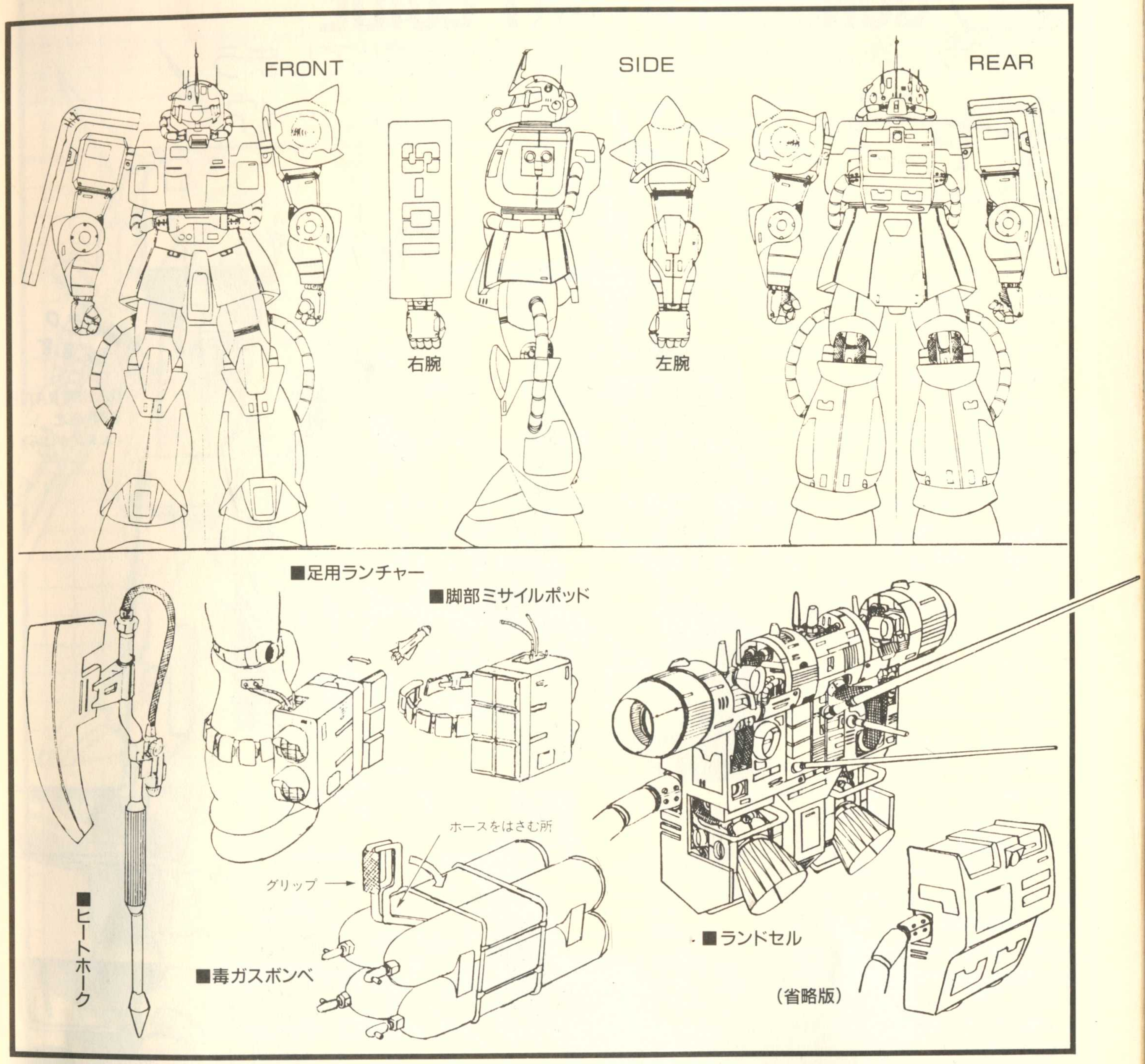
近藤　それは……。

草刈　ところで、Zの時に近藤さんディテールのMSを商品化する企画があったそうですね。

近藤　去年、ポピー特機事業部から、前のガンダムのM.Sを「M.S戦記」のタッチで出してみたいという話で、ディテールデザインを描きました。ザク、ドム、ガンダムそれにGアーマーが予定されていたのですが、実現しませんでした。試作品も作られたのですが、ちょっと満足出来るような仕上りじゃなかった。でもプロポーションはキットよりよかった。

草刈　プラモデルで出せないんですか？

BC　どうかな。ベースとなるキットはあるんだから、モデラーの腕の見せ所ですね。この辺は……。ランドセルなんかをG・Kとして出すことは可能だけど。



草刈　ところで、近藤さんは、今どんなマンガを描いているのですか？

近藤　『コンバットコミック』（日本出版社）で「38度線の軌跡」という朝鮮戦争を舞台にした航空機物を書きました。

草刈　小林源文さんがSFマンガを描いている雑誌でしょう。

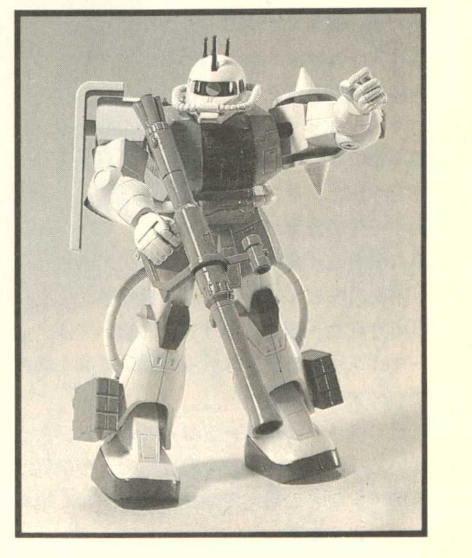
近藤　5月発売の号から「スパイラルゾーン」を描くんですよ。

草刈　ということは、伊藤和典さんが原作で……。

近藤　いや、『模型情報』に連載されている小説とは別で、まったくのオリジナルとしてやります。S・Zについては、企画時にプロテクトスーツのデザインやメカデザインをやらせてもらったので愛着があるんです。それに、自分でデザインしたモノシードやボーファイターなどのメカを思うように活躍させてみたいという気持ちがあり、バンダイさんにお願いしてオリジナルストーリーということにさせてもらいました。MJのS・Zファンには不満かも知れないけど、一味違ったSFマンガになるでしょう…。

草刈　僕は、そっちの方が面白そうだな。またS・Zの作例がやりたくなってきた。

BC　MJのS・Zもよろしくね！（笑）



▶近藤版ザクの試作品（1/144）。残念ながら商品化されなかった。プロポーション、可動は同スケールのキットよりもすぐれたものになるはずだった。

ZZ GUNDAM STORY GUIDE

エンドラの次期艦長は、M·Sに乗ると発情してしまう

キャラ·スーン

変な女なのだ……!?

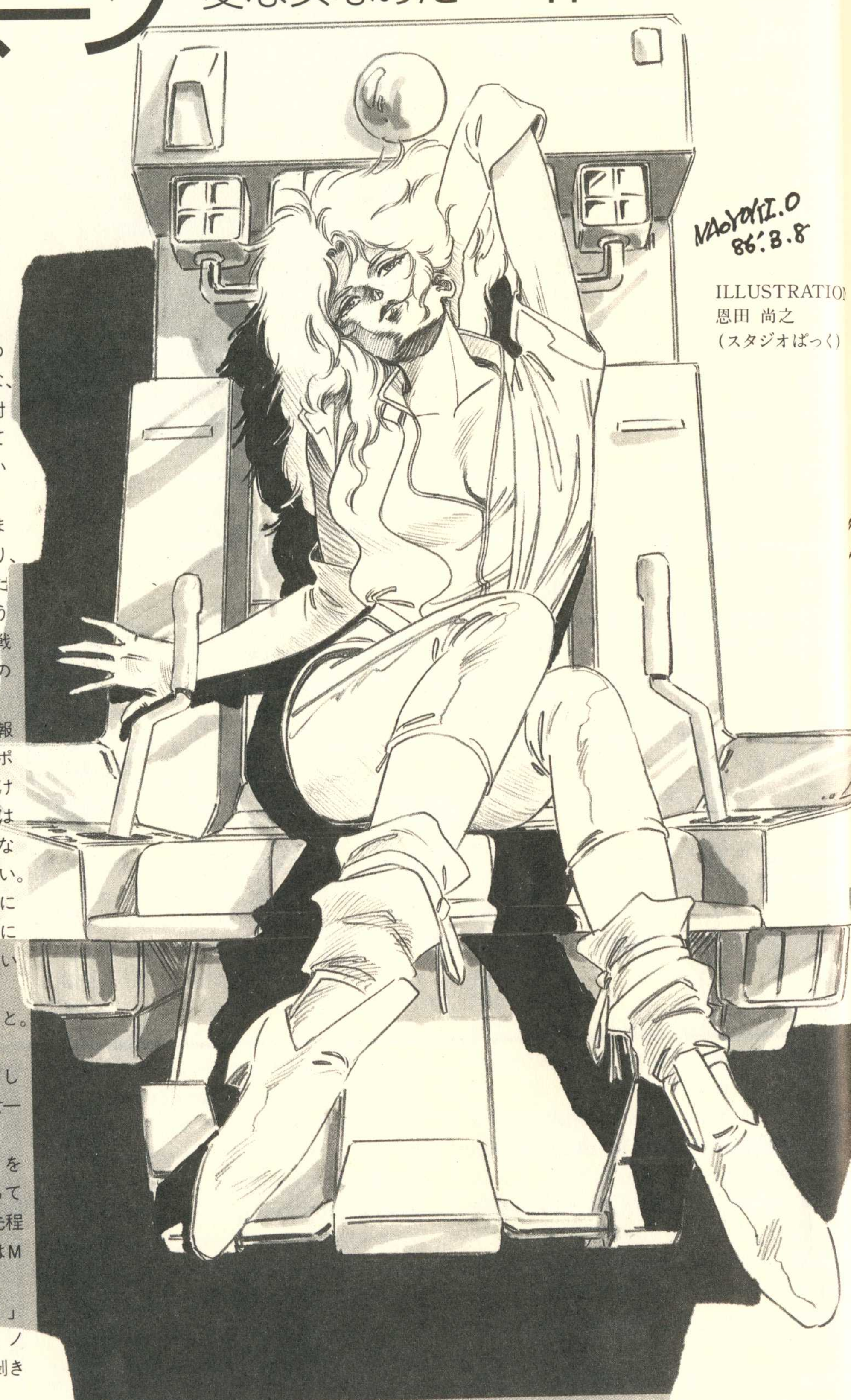


ILLUSTRATION
恩田 尚之
（スタジオぱっく）

マシュマーは幾度となくアーガマに破れ、とうとうシャングリラの中で決着をつけることが出来ず、アーガマを宇宙に出してしまった。しかも本来ハマーン・カーンに命ぜられた使命である地球圏での拠点設営は全くなされていない。そんなマシュマーに業を煮やしたハマーン・カーンがエンドラの次期艦長として送り込んできたのが、キャラ・スーンという女性だったのだ。

キャラ・スーンはどうも純情な男を自分の色気で困らせるのを楽しみにしているような、そんなタイプの女らしく、マシュマーは初対面の時から、その豊満な胸を押し付けられてへき易している。ハマーンを一途に思っているマシュマーは純情この上ないのだ。

マシュマーはキャラに馬鹿にされてはたまらんと、ゴットンをアーガマに送り込んだり、自らハンマ·ハンマでZを追いつめて手柄をたてる所をキャラに見せようとするがどうもうまくいかない。しかもキャラは「あたしは戦うより、シャングリラでいい男と遊びたいのさ」などと言っている始末だ。

キャラはハマーンにマシュマーのことを報告する義務をもっていて、まるでテレビレポーターのようにマシュマーのことをおっかけまわし、録音をとろうとする。マシュマーは「あんな女に大きな胸…いや違った、大きな顔をされるとは！」と怒るよりしようがない。またキャラはパイロットのくせに余りMSに乗りたくないという。「私、モビルスーツに乗ると興奮して疲れちゃって、好きじゃないんです」

では何故パイロットになったんだ、と聞くと。

「女って複雑だから」

思わず「おまえが複雑なんだ！」と怒ってしまうマシュマー。全く艦長だというのに女一人に太刀打ちできないのだ。

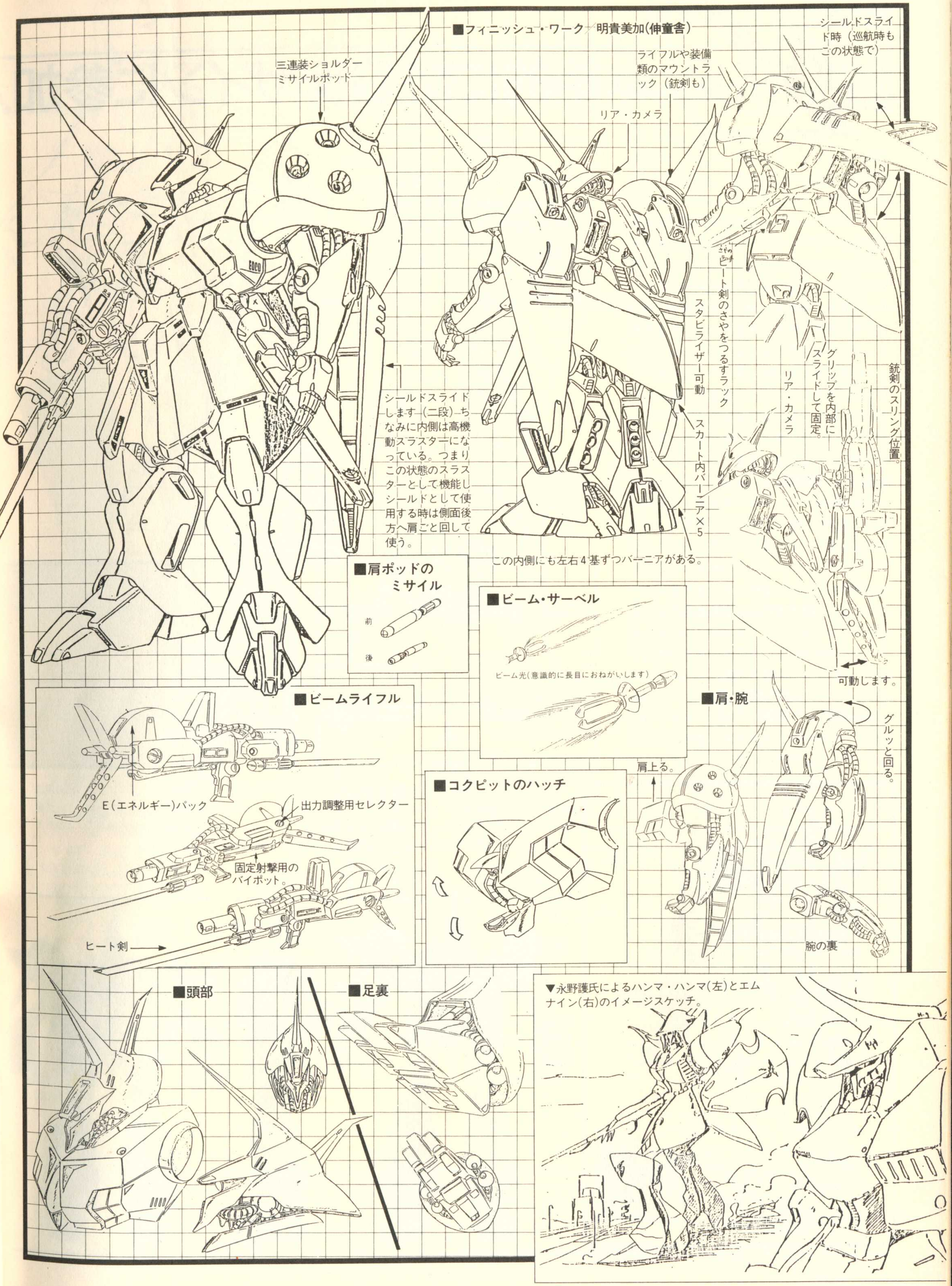
そんなキャラだがマシュマーの戦いぶりを見るというので、M.Sアル・ジャジャに乗って宇宙へ出た。そこでマシュマーは初めて先程のキャラの言葉の意味を知った。キャラはMSに乗ると「発情」してしまうのである。

「ああ、モビルスーツは私を発情させる！」

「もう死ぬ、死んじゃう！」と騒いでは、ノーマルスーツのファスナーを開いて胸を剝き出しにする始末だ。

仕舞には「モビルスーツなんて嫌いだ、大っ嫌い」、「私の魂は宇宙を駆けるの、宇宙駆ける魂！」などと叫んで敵味方の区別なく組み付いていく始末。

しかしその無茶苦茶なやり方が結果的にZガンダムを倒してしまい、ジュドーを絶対のピンチに追い詰めたのだから、これが新しい形のニュータイプとしての目覚めなのかも知れない（!?）このキャラ・スーンがマシュマーに代わってアーガマの当面の敵となるようだ。



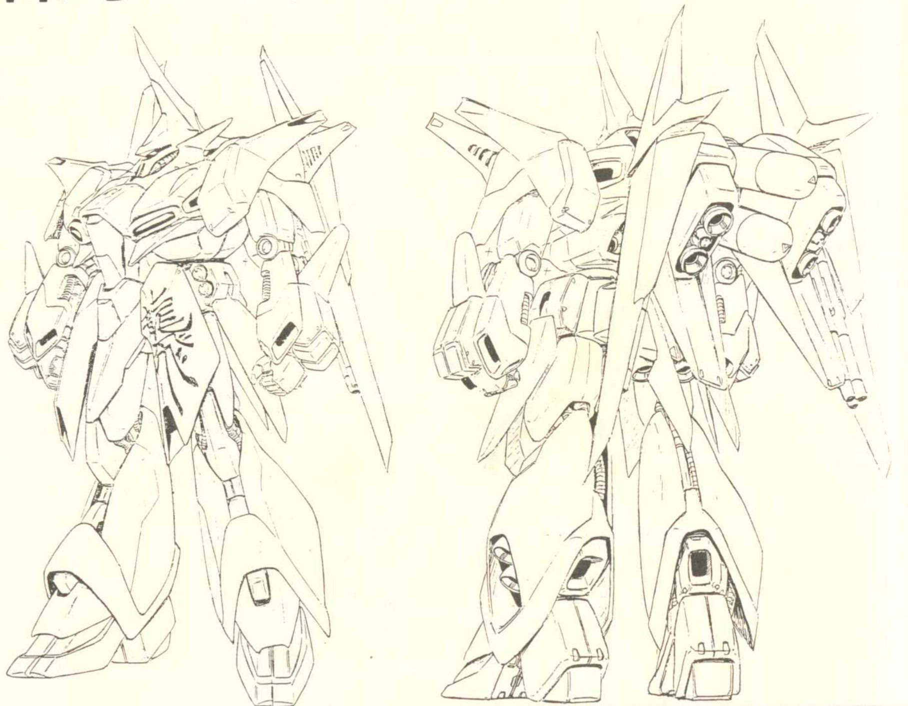
出渕裕氏、本格的にM.Sデザインに参加!

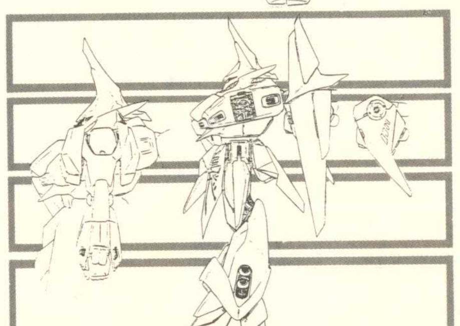
なんたってガンダムの魅力はMSに尽きる。今度はどんなMSが出るのか、と〝Bクラブ〟の記事を読んで楽しみにしている人も多いだろう。実はアーガマ（エゥーゴ）側にはZZの他に、この後ZとMkIIが加わり、「ガンダム軍団」と言うべき形になっていく。（これでサイコガンダムが加われば無敵!?）だから余り新型MSは登場しないようだが、一方アクシズは続々と新キャラクター、新MSを導入しアーガマを倒そうとしている。

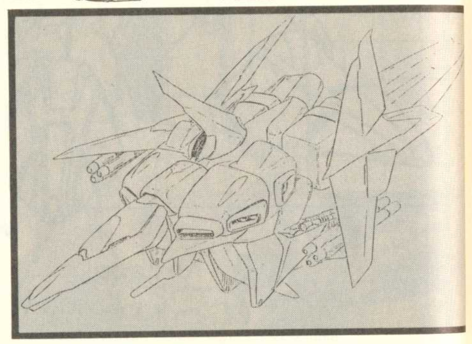
ここに紹介するバウ（襲）は18話以降に登場する新型MSで、ZZに匹敵する存在として設定されている。実はこのバウのデザインからデザインコンセプトだけを担当していた出渕裕さんが、クリーンナップ（フィニッシュワーク）も御自分でやられることになった。

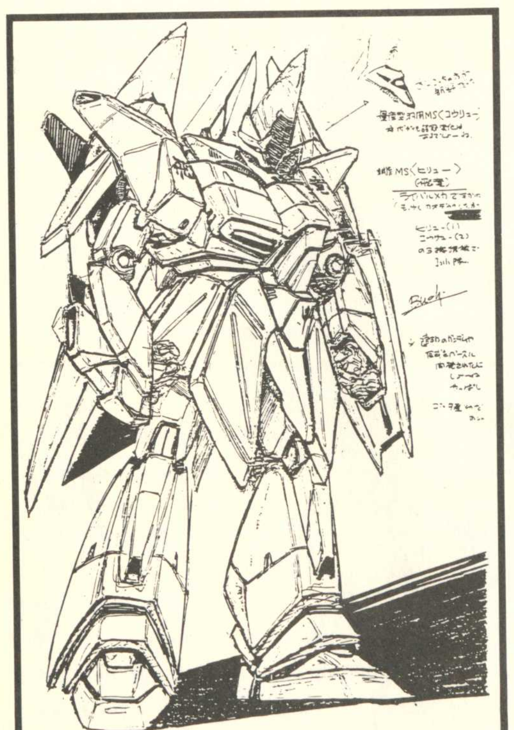
今までは出渕さんが描かれたコンセプトに従い、伸童舎の岡本英郎氏や明貴美加氏がフィニッシュワークを担当し、単なるブチメカではない、新しいイメージのMSを作り出すべく作業していたのだが、そこはやっぱりガンダムファンの出渕さん。最後まで自分の手で責任をとりたいという意向でフィニッシュワークまでやられることになったようだ。そう言われるとバウのMA形態なんて正にブチメカ!

超重量級という印象のバウ。いかなる活躍をしてくれるのか、出渕ファンは特に必見だね！（下はコンセプトデザイン）

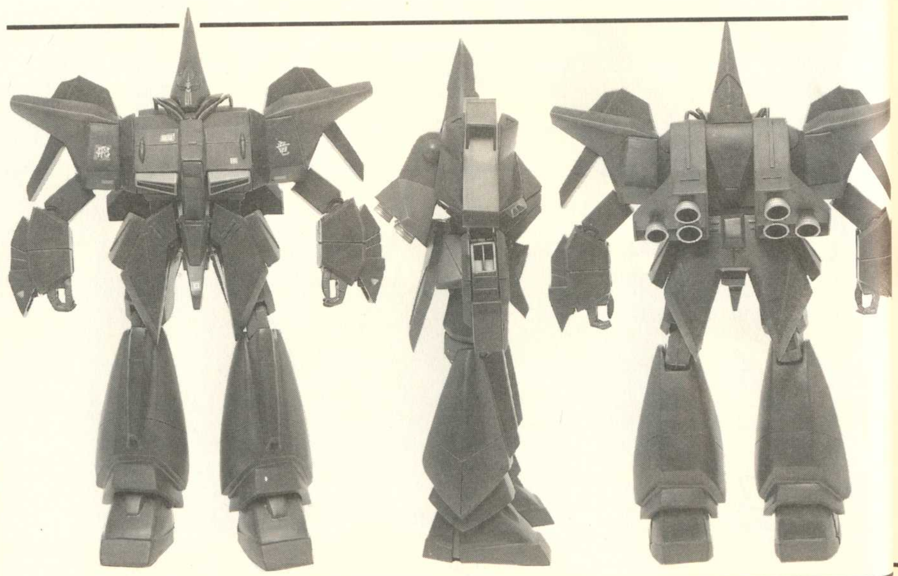








◀出渕氏によって〝飛竜〟と命名されていた〝バウ〟のコンセプトデザイン。下は、バンダイフェアの出品用に製作された1/100試作モデル。モデラーはBクラブのG・Kとして製作される予定の1/144バウンド・ドックを製作した平田篤史氏である。背面に関しては平田氏のオリジナルだ。バウはZZのように合体M.Sで、上半身と下半身がそれぞれ飛行型になる。アクシズの対ZZ用M.S第1号と言えよう。



注目!とびっきり美少女ルー・ルカ



「リィナ・アーシタが良い、思わず抱きしめたい」

「やっぱエルだよ。いかにも富野アニメに出てきそうなおてんば娘！」

と巷では早くもZZ美少女談議に花が咲いている…かどうかはともかくとしてまだまだエルやリィナじゃ満足出来ない！というファンも大勢いることだろう。そこでそんな希望を一身に担って登場するのがとびっきりの美少女ルー・ルカ。ラビアンローズからやってきた少女だ。

設定を見てもらえば判るようにいかにもZZのキャラクターらしく派手で軽い性格。エマさんみたいに暗くなる心配はないみたい!? 私服は胸元が大きく開いていてこっちがドギマギさせられてしまうし、ノーマルスーツはオリジナルデザインでブリッコそのもの。そう、こういうキャラが出なくっちゃロボットアニメは面白くならない！

アーガマには最初、アナハイムエレクトロニクスからラビアンローズに届けられていたコア・ファイターを届けにくる。これはアナハイムエレクトロニクスが届けたZZの製作に戸惑いまずコア・ファイターを届けさせたのだが、おっちょこちょいのルーはそのことを言わなかったため、みんながZZの事を知るのはずっと後のことになってしまう。

ルーはアクシズに捕まっても自分の美貌を生かして見事に切り抜けてしまう。かわいい娘はやっぱり何やってもいいのかな？とにかく絶対に注目してほしいキャラクターだ！

7話 ガザの嵐

4月12日放送

シャングリラ内のジャンク山を転々としエンドラの追撃を交わすアーガマは食糧補給に忙しかった。一方マシュマーにパンパ・リダを始めとするガザの嵐部隊が戦友の敵討ちをさせてくれと申し入れてくる。発進するガザの嵐。

ジュドー達は工業用ハッチを開くべくジャンク屋に交渉に赴いたが運悪くゲモンに捕まってしまった。ピンチのジュドーを救ったのはラビアンローズから来た女性パイロット、ルー・ルカだった。ファ、トレースに代わりZでガザの嵐に立ち向かうジュドー。敵の煙幕作戦に苦戦したが、ルーのコアファイターに助けられ勝利するのだった。

8話 鎮魂の鐘は二度鳴る

4月19日放送

ジュドーを恨むゲモンは工業用ハッチを開く交渉に来たチマッターを人質にしてしまった。チマッター救出に向かったジュドー達だったが、そこへエンドラが現れた。その混乱の中でチマッターが持っていた「ハッチ開放成功」の信号弾が打ち上げられてしまった。

誤った信号に発進してしまったアーガマにエンドラと、ゲモンとヤザンの乗るゲゼが襲いかかってきた。立ち向かうZを援護するアーガマはついにエンドラの足をとめ、Z打倒に燃えたヤザンも倒された。ルーがハッチ開放に成功しアーガマは工業用ハッチを抜けてシャングリラを脱出した。

9話 宇宙のジュドー

4月26日放送

ドック艦ラビアンローズと合流すべく進むアーガマ。しかしルーの先導ではいつまでたってもラビアンローズにたどりつくことが出来なかった。その間にビーチャとモンドはアーガマをエンドラに売り渡そうとエンドラにアーガマの現在位置を通信してしまった。迫るマシュマー！

ジュドーは始めての宇宙戦で苦戦し、マシュマーのハンマハンマに追い詰められる。しかしビーチャの企みを知りつつ止められなかった自分に責任を感じるイーノが大量にダミーいん石を作ったことでマシュマーは打撃を負った。そしてアーガマはようやくラビアンローズを視認した。

10話 さよならファ

5月3日放送

アーガマがラビアンローズに接近する中ファはシャングリラに残してきたカミーユのことで思い患うようになっていた。一方ビーチャとモンドは計画を締めずエンドラに通信を送り続けていた。

エンドラには再三の失敗を叱たすべくハマーンより送り込まれたキャラ・スーンの存在に焦ったマシュマーが、内通者と接触させるべくゴットンをアーガマに送り込み、自らも発進した。それに対するジュドーは焦って未整備のビームライフルで出てしまい苦戦、見かねたファは半壊状態のメタスで出、ビームライフルを修理したがZの楯となって被弾、シャングリラへと流されていった。

11話 始動!ダブルゼータ

5月10日放送

潜入したゴットンはビーチャ達と接触する前に捕らえられたが、イーノを人質にコアファイターに立てこもってしまう。計画の発覚を恐れたビーチャ達はそのコアファイターを脱出させてしまった。しかし事故でイーノとゴットンは宇宙に放り出され、イーノはラビアンローズに拾われた。

マシュマーのハンマ・ハンマとキャラの乗るアルジャジャが襲来、その挟撃にはZも敵わなかった。その時、ルーが先に乗ってきていたコアベース(A)と、イーノがラビアンローズに託されてきたコアベース(B)が来た。ジュドーはコアファイターで合体し、誕生したZZで敵を倒した。

●第12話以降の展開は、

ついに誕生したダブルゼータは無敵の強さを誇る。マシュマーはエンドラをキャラに引き渡し、自分は基地建設のためシャングリラに戻っていってしまうようだ。一方一度は鳴りを潜めたビーチャとモンドの企みも再びアーガマを悩ませることになりそうだ。一番の展開としてはどうもあのかわいいリィナがアクシズに捕らえられてしまうというらしい、ということだ。



ヤザン・ゲーブル

蒼き流星 LAYZNER レイズナー

●第2部 あれから3年…

地球はこう変わった!!

©日本サンライズ・NTV

「地球を守る僕の戦いは今始まるんだ、このまま死んでたまるかぁ」

絶叫と共にエイジは白い光の中に消えていった。グラドスと地球という二つの祖国を持ったために悩み、悲しみ、しかしだからこそ掛け替えのない仲間を得て命を賭けて戦うことが出来たアルバトロ・ナル・エイジ・アスカ。

そのエイジのお陰で地球人類の心は一つになった。しかしグラドスの猛攻はついに手を緩めることなく、地球はグラドスによって完膚なきほどにたたき潰され、占領されてしまった。グラドスは地球文化の象徴とも言えるニューヨークにグラドスタワーを構え、総ての既製地球文化の破壊を開始した。それは地球人の歴史そのものを否定し、グラドスの文化しか認めない偏った政策だった。

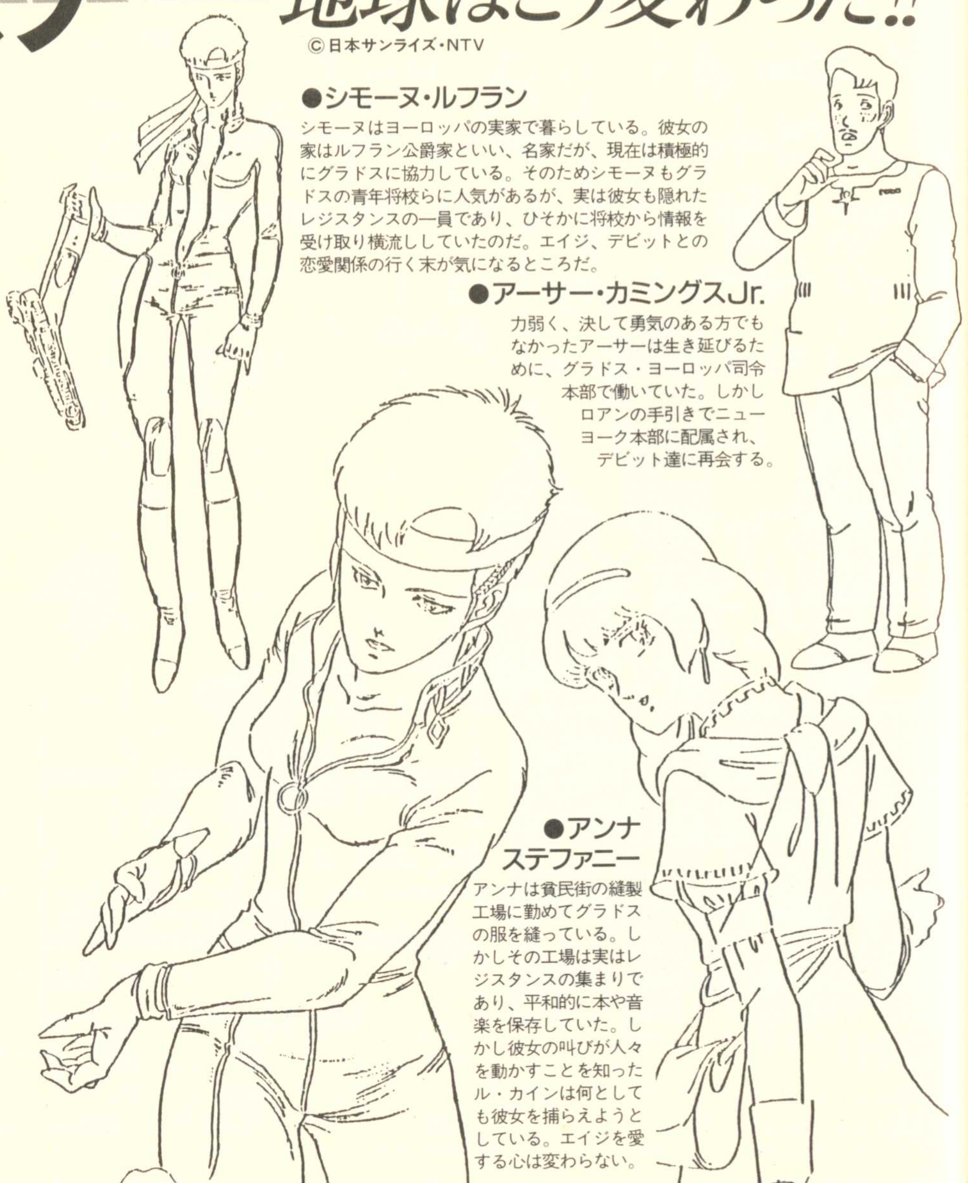
地球占領軍指揮官はエイジと共に白光に消えた母艦に乗っていたグレスコである。奴は生きていたのだ。ではエイジは…。

現在の地球人は3つに大別することが可能だ。一つは無気力にグラドスの支配に甘んじ、何の覇気も希望もなく、ただ日々を送っている者。一つはグラドスの支配層に取り入り、その中枢で働くことを善しとする者。彼らは地球人としての誇りを失い、グラドスの正義を信奉している。

そしてもう一つそれはレジスタンスだ。決してグラドスの征服を認めることなく、彼らと戦うために武器をとり、地下に潜っている彼らは、また一方で地球の文化を守り続けるために本を読み、音楽を聴いている。しかしそれは無力な空しい闘争ではないかとの疑問もあったのだ。だが戦わなければならない。それは地球人の誇りのためである。

そしてその切り札となるのはエイジである。そう、エイジは生きていたのだ。しかしエイジは、まるで乞食のような格好でアンナ達の前に出現し、ギウラにすらへつらった。一体エイジは…。しかしそれらはエイジの擬態だった。エイジはあのレイズナーと共に処刑されかかったアンナとデビットを助け出しに来てくれたのだ!

エイジはグラドス創成の秘密を地球で見付け出そうとしている。現在のグラドス人は、旧グラドス人が地球人の種から作ったもの。即ち地球人とグラドス人は同じ種から発生したものだ、という事を証明するある物を見付けることがエイジの使命なのだ。新型レイズナーの登場は後半になりそうだが、今最も面白いロボットアニメ「レイズナー」に注目!



●シモーヌ・ルフラン

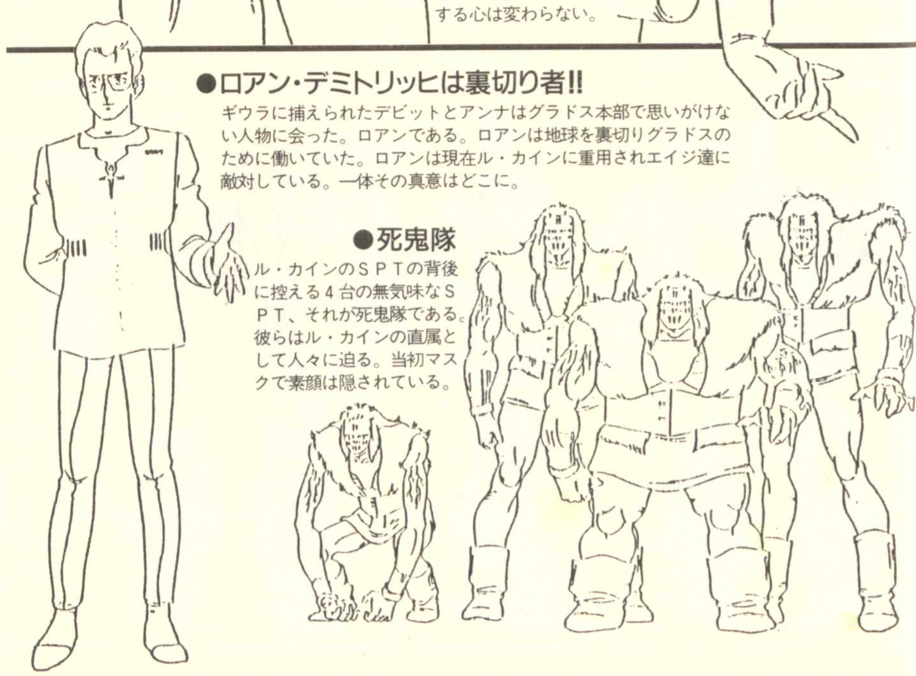
シモーヌはヨーロッパの実家で暮らしている。彼女の家はルフラン公爵家といい、名家だが、現在は積極的にグラドスに協力している。そのためシモーヌもグラドスの青年将校らに人気があるが、実は彼女も隠れたレジスタンスの一員であり、ひそかに将校から情報を受け取り横流ししていたのだ。エイジ、デビットとの恋愛関係の行く末が気になるところだ。

●アーサー・カミングスJr.

力弱く、決して勇気のある方でもなかったアーサーは生き延びるために、グラドス・ヨーロッパ司令本部で働いていた。しかしロアンの手引きでニューヨーク本部に配属され、デビット達に再会する。

●アンナ ステファニー

アンナは貧民街の縫製工場に勤めてグラドスの服を縫っている。しかしその工場は実はレジスタンスの集まりであり、平和的に本や音楽を保存していた。しかし彼女の叫びが人々を動かすことを知ったル・カインは何としても彼女を捕らえようとしている。エイジを愛する心は変わらない。



●ロアン・デミトリッヒは裏切り者!!

ギウラに捕えられたデビットとアンナはグラドス本部で思いがけない人物に会った。ロアンである。ロアンは地球を裏切りグラドスのために働いていた。ロアンは現在ル・カインに重用されエイジ達に敵対している。一体その真意はどこに。

●死鬼隊

ル・カインのSPTの背後に控える4台の無気味なSPT、それが死鬼隊である。彼らはル・カインの直属として人々に迫る。当初マスクで素顔は隠されている。

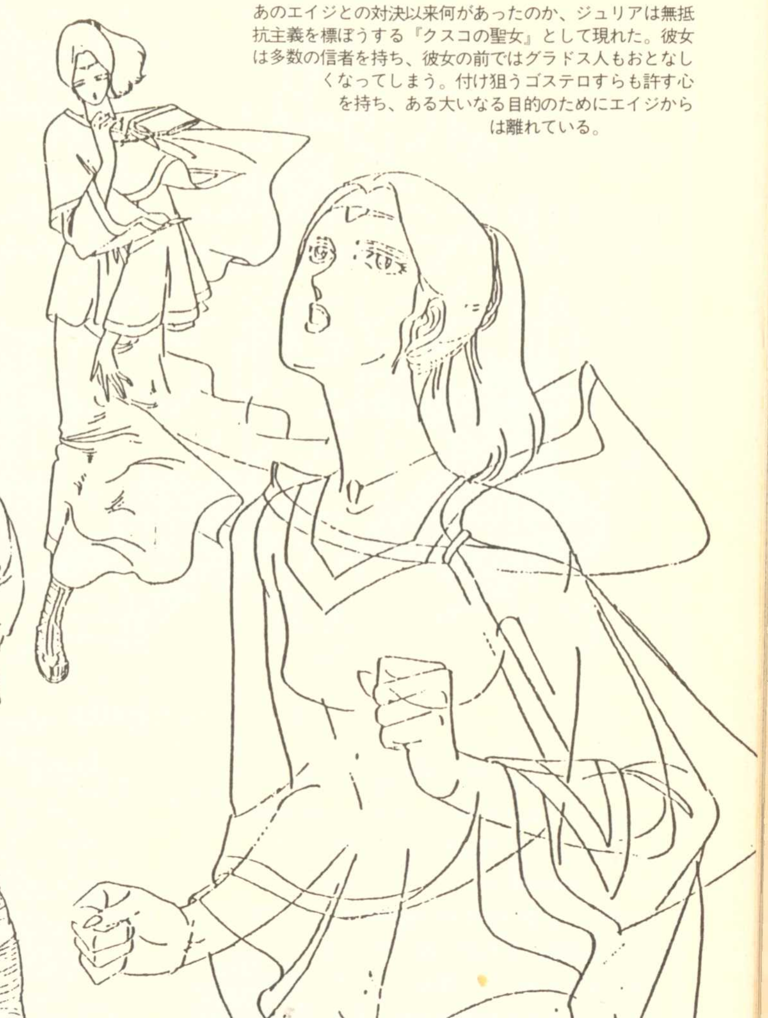
地球側





●マッシュとその愛犬ガウ

アンナの工場に出入りしていた少年。本を読むことをいやがっている。アンナを守ろうとする反面デビット達の派手な行動にもひかれているようだ。



●アルバトロ・ミル・ジュリア・アスカ

あのエイジとの対決以来何があったのか、ジュリアは無抵抗主義を標ぼうする『クスコの聖女』として現れた。彼女は多数の信者を持ち、彼女の前ではグラドス人もおとなしくなってしまう。付け狙うゴステロすらも許す心を持ち、ある大いなる目的のためにエイジからは離れている。

●エリザベス・グレブリー

最後まで子供達と行動を共にしたエリザベスも消息を断っていた。しかし彼女も又エイジと接触を図り、レジスタンスとしての活動を続けていたのだ。彼女は元国連宇宙局のギルバート博士とグラドスのSPTを参考とした地球製SPTを完成させようとしている。



●デビット・ラザフォード

デビットは完全なレジスタンスの戦士として独り立ちしている。アンナたちの陰となって助けてもいるが、その行動力には目を見張るものがある。かつては喧嘩したエイジとは深いきずなで結ばれており、二人の間には何等疑う余地は存在しない。



●アルバトロ・ナル・エイジ・アスカ

エイジはこの3年間グラドス創成の秘密を求めて世界中をさまよっていた。そしてようやくデビット、アンナの消息を知ってやってきたとき、二人が捕らえられる現場に遭遇してしまったのだ。レイズナーのパイロットとしての腕は全く衰えていない。

グラドス側



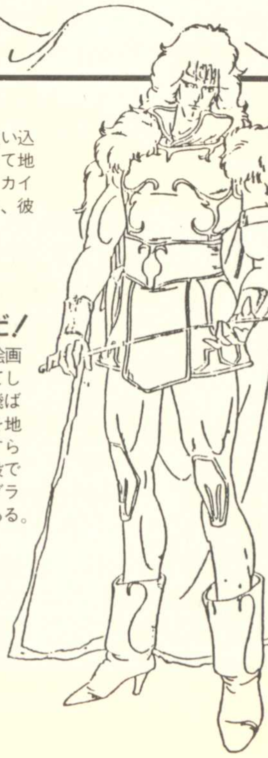
●カルラ・エジール

最愛のゲイル無き今カルラの心の中に巣くう感情は何なのであろうか。そんな彼女をグレスコは南米のクスコに放つ。そこでジュリアの心に何があったのかを調べさせるために…。カルラは後半の鍵を握ったのか?



●矯正隊長ギウラ

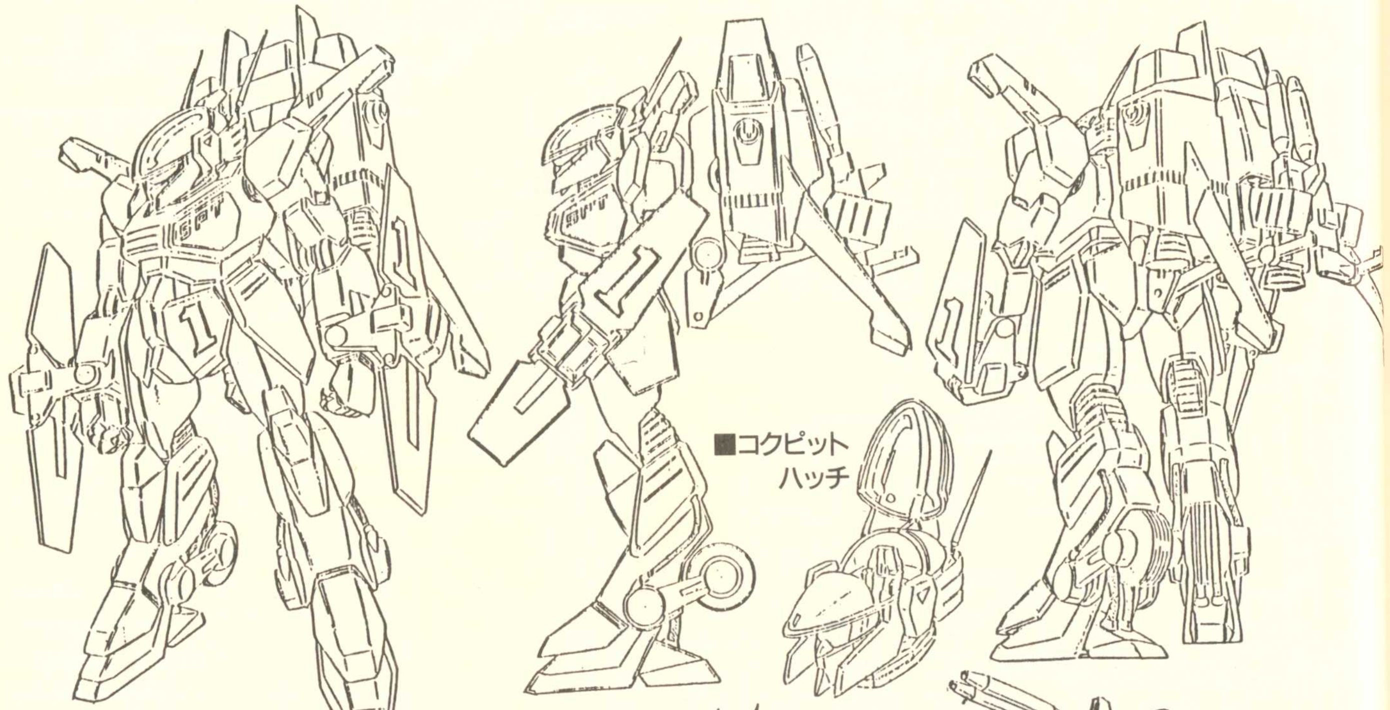
汚い手段で何度となくエイジを危機に追い込んだギウラは現在文化矯正隊の隊長として地球文化弾圧の急先峰に立っている。ル・カインが現れ更に徹底した矯正が行われる中、彼とエイジの対決は…?

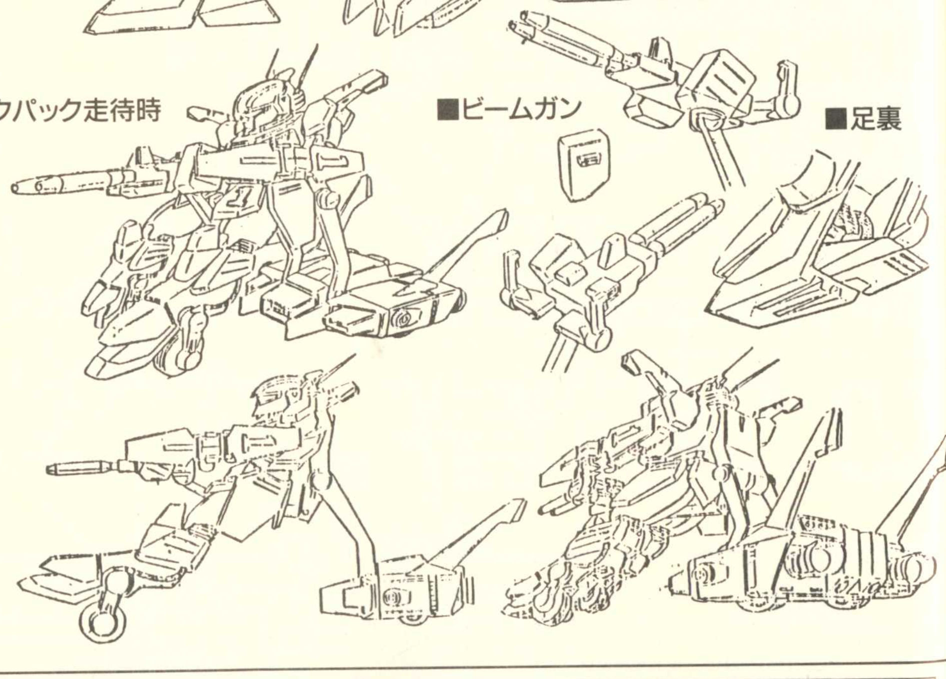


●グレスコJr. ル・カインはこんな男だ!

グレスコは地球に住む内に地球の絵画や文化に感情移入するようになってしまっていた。そんな気弱さを吹き飛ばすためグレスコは息子ル・カインを地球に呼び寄せたのだ。彼はエイジすら恐れる戦略家であり、徹底した手段で地球人弾圧を実行、しかし一方でグラドス人の誇りにかけて戦うこともある。エイジ最大の敵と言える。

■地球側SPTは、バックパックが秘密兵器となる!

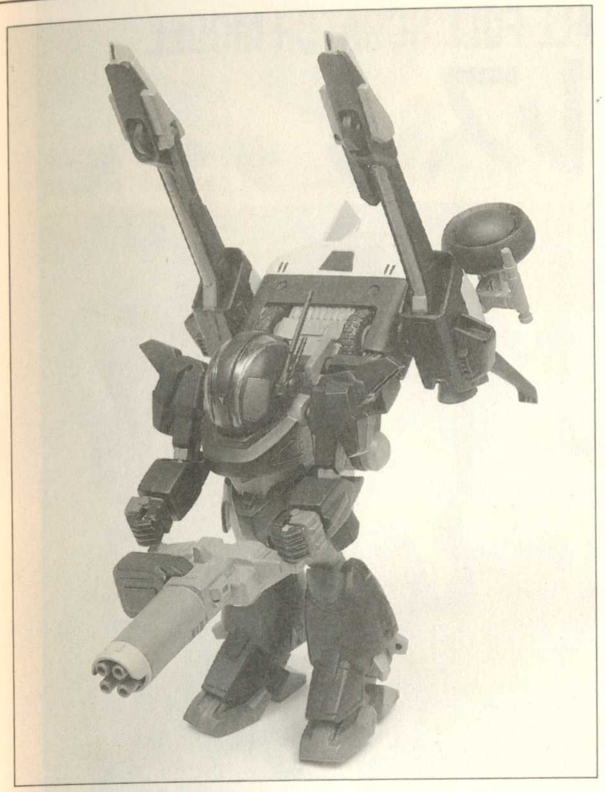




レジスタンスがいくらグラドス人と戦いたいと思っても武器がなくてはどうしようもない。奪ったSPTやレイズナーⅠ機では限りがある。人類が更にグラドス人に徹底抗戦するためにはどうしても地球製のSPTが必要となったのだ。それがこのSPTである。

開発者はギルバート博士、エリザベス博士をブレーンとする科学者グループで、秘密裡に地下工場で作られていたが、地球人の誇りを賭けた一戦のためデビットが未完成のまま乗り出しル・カインの目に触れさせてしまった。グラドスのSPTを参考としているためバックパックによる走行などはドトールを思わせ、コクピットなどはレイズナーの簡略版という趣もある。

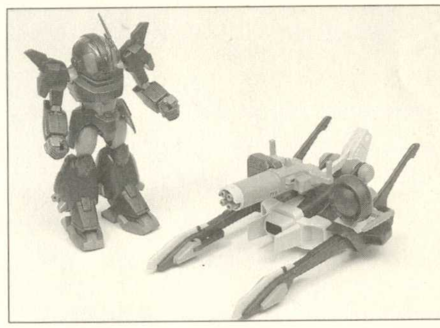
■バック・パック・パーツは動力モデルで商品化を企画検討中!

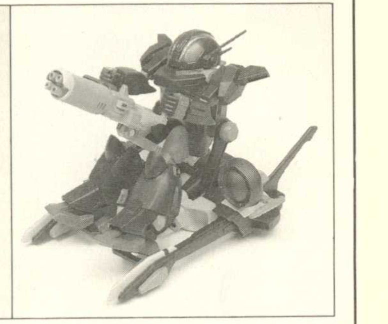


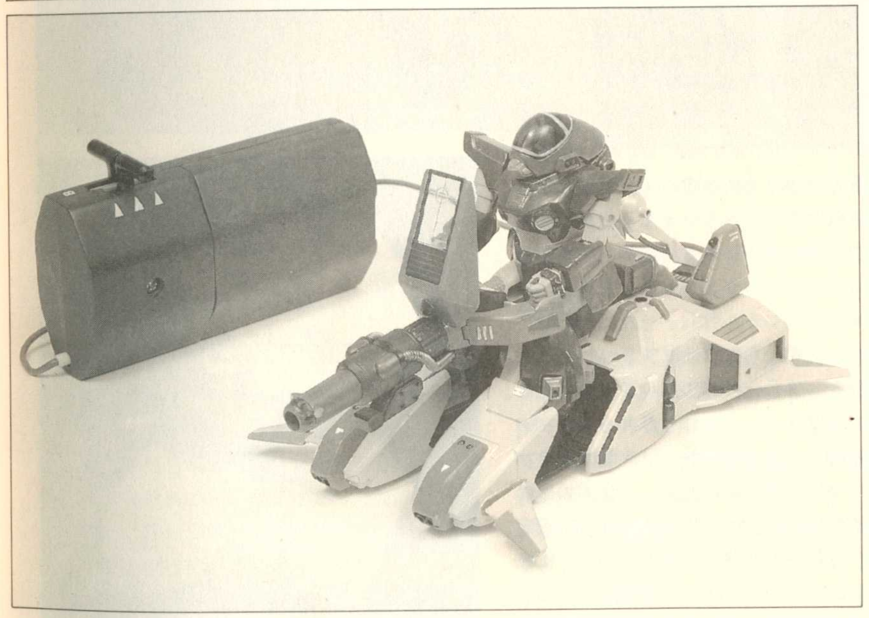
写真の試作は、いずれも1/100レイズナーシリーズのアタッチメントとして企画されたものである。第4号でコンセプトモデルを紹介したB・P・P(バック・パック・パーツ)と違う所は、これらのメカの中に動力が組み込まれているという点だ。

ベイブルの背負っている大型バックパックは乗用メカとなり、ミサイルランチャーは持たせることも、バックパック自体に取り付けることも可能だ。中には、プルバックモーターがあり、走行できるような仕掛けになっている。

このアイデアは、第31話から登場する地球側S・P・Tに採用されるが、画面でどんな演出がされるか楽しみである。尚、この試作はバンダイフェアに出品されたもので、商品化は今の所、未定である。

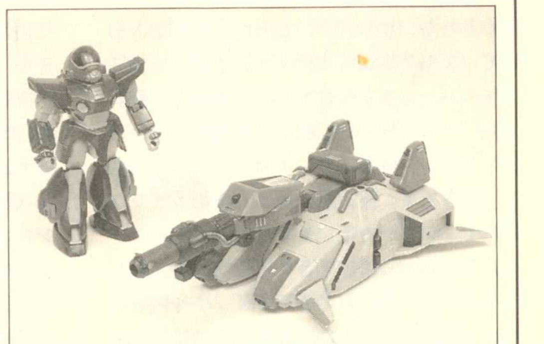






◀こちらはバックパックではないが、電気で走行する。電源は電池ボックスからで、リモコンで操作される。〝小さい〟といわれる1/100 SPTもこのような強化メカと組み合わせることによって、フィギュア感覚で楽しむことができるようだ。

B・P・Pもふくめて、このようなバックパックメカに対する意見を聞かせてもらいたい…。尚、こちらの電動のものも商品化は未定。



㉖時は流れた

4月3日放送

完全にグラドスに制圧された地球。文化矯正隊が日々横行するなか、アンナはひそかに抵抗組織に参加していた。しかしそこに突然ギウラたちが踏み込み、助けに入ったデビット共々アンナは捕らえられてしまう。そこにふらりと現れた無気力な浮浪者。それは変わり果てたエイジだった。エイジはアンナ達に見向きもせずギウラの命令に従って、アンナを殴って見せた。

しかもアンナとデビットはグラドスタワーの中で裏切り者となったロアンに再会、驚がくする。翌日アンナたちは公開処刑に処された。しかしそこに現れたエイジはアンナを助けに走ったマッシュの危機を見て取ると別人のような動きでたちまちグラドス人をたたき伏せ、呼び寄せたレイズナーで二人を救い出した。感涙にむせぶしかないアンナだった。

㉗華麗なるル・カイン

4月10日放送

新たに地球占領指揮官として就任したグレスコjrを迎えるパレード。カーンのグループはエイジやデビットの反対を押し切り襲撃し、現れた死鬼隊に倒されてしまった。地球の幸せはグラドスに支配されることだ、と力説するル・カインに戦戦布告し去るアンナ、エイジ。

グレスコと会見したル・カインは父がニューヨーク図書館とメトロポリタン美術館を残していることに不満を感じ、独断で図書館を焼き払ってしまった。美術館の前に積まれた美術品に、火つけ役を命じられたロアンが火をつけようとしたときアンナが群衆に懇願し、人々はその叫びに動かされ美術品を持って走りだした。襲いかかる死鬼隊のSPT。しかしレイズナーが飛来し、「地球人は誇りのためだけに戦う事が出来る」と言っ放って、エイジは去った。

㉘クスコの聖女

4月17日放送

新しい隠れ家に移ったエイジやアンナ。エイジはそこでニューヨークに出現したクスコの聖女の記事を読みニューヨークに向かう。そこに載っていた聖女の写真は姉ジュリアにそっくりだったのだ。

矯正隊は不思議なジュリアの魅力にうたれ、その歩を停めることは出来なかった。自ら死鬼隊を駆って処刑に赴いたル・カイン。ところが死鬼隊の一人が飛び出し、ジュリアを欲した。それは変わり果てたゴステロだった。エイジはその正体に気付くとル・カインにゴステロとの一騎打ちを申し入れた。

容赦なくゴステロを追い詰めるレイズナーに、ゴステロは敗退した。ル・カインは約束通りジュリアのニューヨーク入りを見逃し、聖女とその信者は列を組んで進んでいった。

㉙再会・謎の招待状

4月24日放送

エイジ達の所に散り散りになってしまった仲間の再会を提案する招待状が届いた。その差出人は不明であり、エイジと会ったエリザベスも差出人を教えてはくれなかった。ヨーロッパのアーサーとシモーヌも招待状を受け取り共にアメリカに向かった。しかしグラドスタワーに配属されたアーサーはロアンが裏切り者とは知らず、招待状をロアンに見せてしまった。

予定通りに集まりささやかなパーティを開き、思い出話に興じる子供達。それはあの日から3年たった日だった。その日ル・カインはレジスタンスの一斉摘発を狙っていたがデビット達の機転でその作戦は不発に終わった。しかしパーティ会場にロアンが治安隊を率いて踏み込んできた。仕掛けてあった爆弾を使い脱出する一同だがアーサーはロアンにつかまってしまった。

㉚ベイブル奪回作戦(ゲーム)

5月1日放送

完全に修復されたベイブルがある。その知らせを聞いだデビットはル・カインの罠と知りながらベイブル奪回を決意した。これは『鷹の爪』のコードネームで呼ばれるデビットに仕掛けられたゲームだった。すべてをモニターで監視されている中、アンナ達の陽動作戦により潜入するデビット、シモーヌはコクピットに潜んでいたゴステロの奇襲を辛くも撃退しベイブルに乗り込んだ。それを見て不敵に笑うル・カイン。

ベイブルはコクピット開閉不能になっており、中には時限爆弾が仕掛けられていたのだ。デビット達の行動を知ったエイジはレイズナーで駆け付け、追撃部隊を倒した。そしてベイブルのコクピットを焼き切ろうとしたが時間が無い! 間一髪の時、レイズナーの指が、キャノピーを突き破りデビットとシモーヌは生還した。

㉛仕組まれた聖戦

5月8日放送

グレスコに謁見したジュリアは地球人の誇りについてル・カインと意見が対立した。そこでル・カインは地球人の真価を確かめるという意味で双方の代表選手によるジュリアを賭けた一騎打ちをたくらみ、地球人の有志を募った。しかし「地球製の兵器で」という条項のためデビットも名乗り出せなかった。

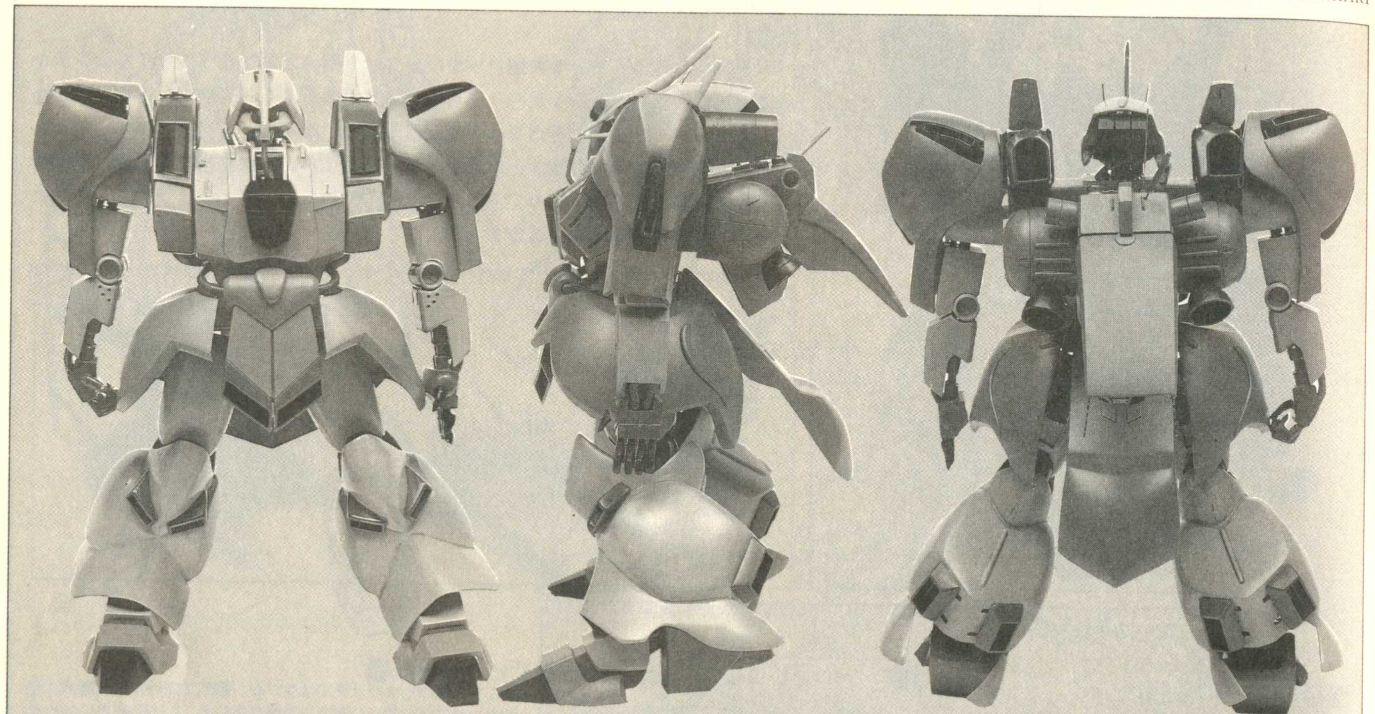
ゴステロによってジュリアが処刑されようとしたとき、エリザベスから奪ったSPTに乗ったデビットが来た。しかしゴステロが配備しておいた兵士の放った銃弾はデビットを、代わって搭乗したシモーヌを傷つけた。乱入したエイジはレイズナーでゴステロを倒し、その卑怯な振る舞いを知ったル・カインはゴステロを処刑しようとしたが、ジュリアが身を呈して庇い、ゴステロは一命を取り留めたのだった。

MODELING MANUAL·1

1/100 SCALE FULL SCRATCH MODEL

ZZ M.S第1号ガルスJ

by 草刈 健一
KENICHI KUSAKARI



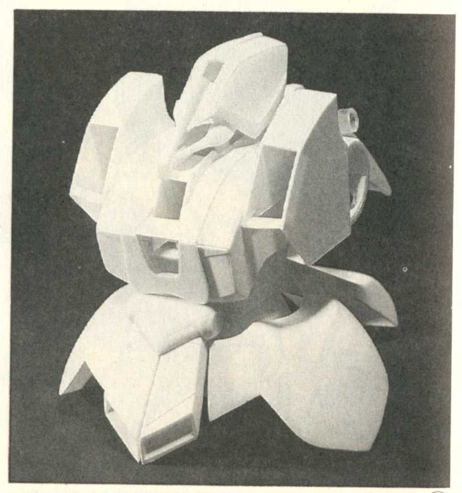
1.胴体(ボディ)、スカート（写真①②③④）

私の場合、必らず、ボディから作業を始めます。そうしないと、手足等のボリュームを決められないからです。しっかりと図面を引いていても不安になるのです。まず、写真③のⒶのパーツを1㎜プラバンで構成し、続いてⒶパーツに合わせ、肩のミサイルブロック、ランドセルを同じように1㎜プラバンで構成していきます。設定画を見ると胸のラインが左右でくいちがっています。右胸のエッジラインが、肩からのびてきて、やや内胸のエッジラインが、肩からのびてきて、やや内側に向かって折れているのに対し、左胸は肩から前方にカーブを描いてのびているのです。う～ん、困った…どちらかに決めなくてはいけないので作例では右胸のラインでやることにしました。これによって肩のミサイルブロックの形状も、多少アレンジしてやります。

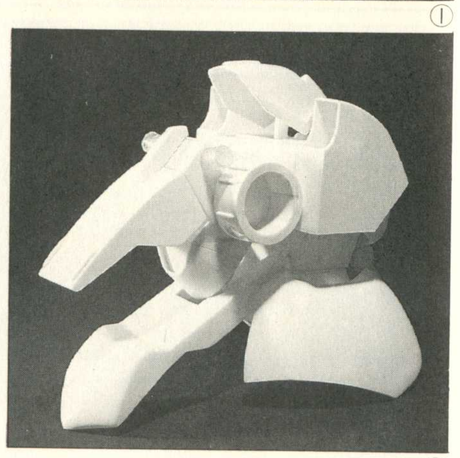
ランドセル左右のタンクは、モノグラム社のロケットセットを流用、外側に0.5㎜のプラバンを巻きつけ、直径28㎜まで幅を増して使用しています。タンクのふた、半球パーツは1㎜プラバンを6枚はりあわせて削り出した物で、複製品を起して使用。次に胴部分を1㎜プラバンで作ります。この辺まで作業が進んだ所で、スカート、ショルダーアーマー用原型をバルサ材で作り始めます。もちろん、半完成品となったボディとのバランスをはかりながらです。首の付け根、腕の付け位置になる部分にはタミヤのプラパイプ直径8㎜を使用、これだと内径が5㎜となるため、同社の5㎜プラ棒がストレートに関節パーツとして使えるのです。コクピットは、まず、ハッチを1㎜プラバンから作り、それに合わせて穴を開け、裏側から0.5㎜のプラバンでふたをし内壁としました。バルサ材を原型として、バキュームフォームで自作したスカートパーツ（写真④）の左右のパーツは内側にプラバンをはりつけ、ボディに固定し、後方の尾のような部分は、0.7㎜の真鍮線を使って固定しました。前方に位置するアーマーは、1㎜プラバン、8㎜プラパイプ、0.5㎜プラバンを使っての貼り合わせで作った物で、脚部を固定する棒は、1/100バイファムの物を流用しています。

2.頭部（写真⑤⑥）

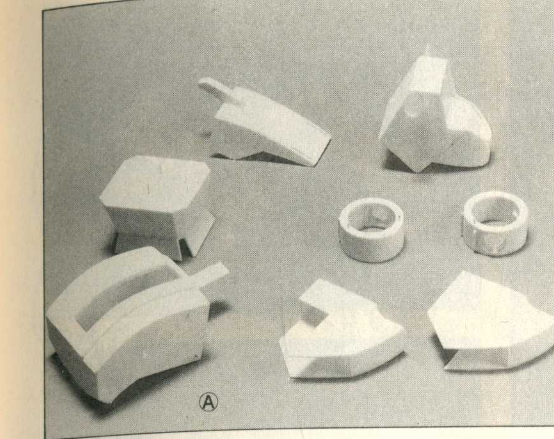
頭部は1㎜、0.5㎜プラバンによる貼り合わせがほとんどで、内側にはタミヤのプラパイプ直径3㎜と、M・P・G製のマイクロスプリング直径1.4㎜を使ってパイピングしてやります。製作については、特別な技術などないので、作業のほどは写真から判断していただきたい。尚、このガルスJの頭部は岡本稿を参考にしたもので、出渕氏による頭部設定（5号P23参照）を立体化したものでは、ありません。



①

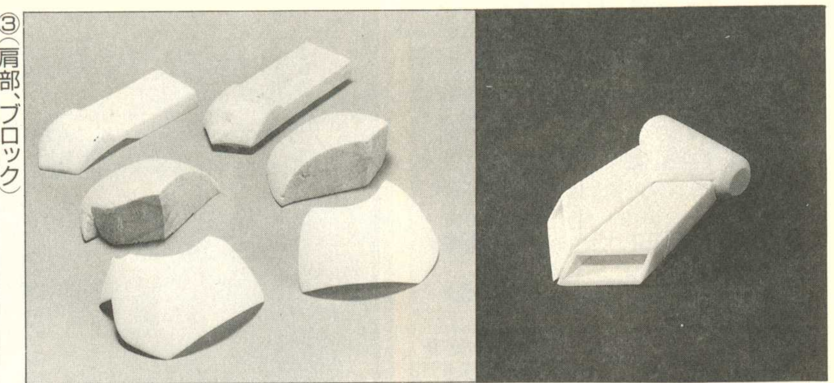


②

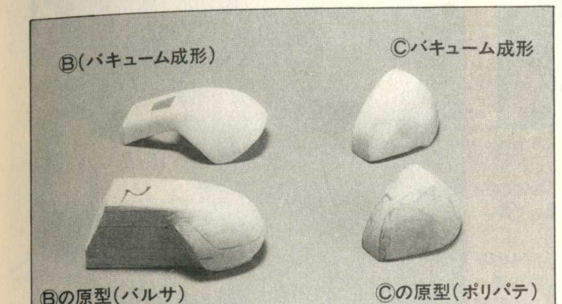


Ⓐ

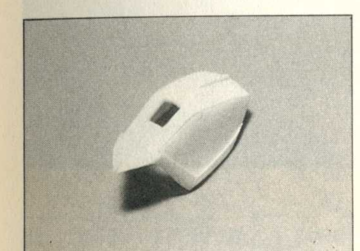
③（肩部、ブロック）



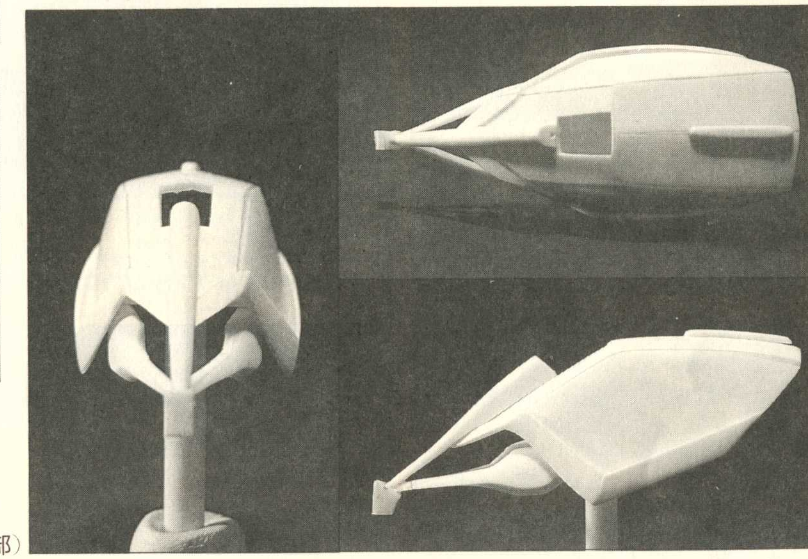
④（腰部 スカート）



⑦



⑥（頭部）



⑤（頭部）

3.腕・ショルダーアーマー（写真⑦⑫）

肘の円筒モールドは、バンダイの1/100フルアーマーガンダムの膝から切り取った物を流用し、外形を1㎜プラバンで貼り合わせ製作、肘から手首の内側にかけての円筒は3㎜プラ棒と、5㎜プラパイプをそれぞれカットして製作したものです。手は左右ともに1㎜、0.5㎜プラバンの貼り合わせで右手の指は5㎜ 3㎜プラ棒で製作し、左手の指は1㎜プラバンの貼り合わせから削り出した物を原型に複製品を起して使用しました。肩ブロックはポリパテで製作し、腕、ショルダーアーマーとの接続部は、バンダイのジョイントモデルのジョイントを使用しました。これはあくまでも時間節約のためです。できれば、ちゃんと作りたかったのですが……。ショルダーアーマーはバルサ原型からバキュームフォームでパーツⒷを起こし、その上にポリパテを盛りつけ、その上に位置するパーツⒸの原型とし、同じようにパーツ製作のための原型としています。パーツⒷはそのままでは肉厚がないので、ふちの内側にそって0.5㎜プラバンを2回、貼りつけて厚みを増し行ないました。パーツⒸの3箇所にとりつけるタテ型のバーニアは、1㎜プラバンの貼り合わせで原型を作り、複製品を作り使用しました。

4.脚部

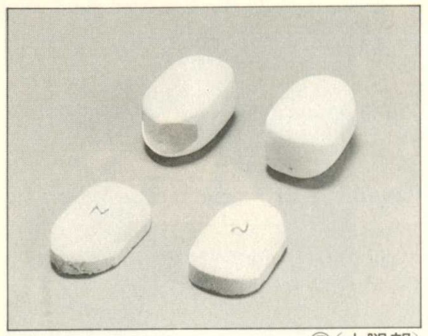
バルサ材を原型に写真⑧、⑨のパーツをバキュームフォームで製作。⑨のパーツは設定画で見ると外側内側のラインが違って描かれているのですが、後方から見ると左右対称に見えるので、ここは左右対称とわりきって（時間節約にもなるので）製作をすすめました。また、いちばん形をとらえるのが難しい部分でした。膝下のバーニアブロックは1㎜プラバンで貼り合わせ製作、内装する小さなバーニアは、シャープペンの先端に0.5㎜のプラバンをヒートプレスして作りました。踵の上に位置する長方形バーニアは1㎜プラバンの積層から削り出し、複製品を作り使用しました。⑧の部品は股関節の差し込みにあたる部分にポリキャップを内装させています。足の甲⑩は5個のパーツから外観を成し、⑪の関節パーツで前後左右の可動が可能となっています。⑩のパーツは、すべて1㎜プラバンの貼り合わせで、関節パーツは1㎜プラバン、5㎜プラ棒、8㎜プラパイプ、ポリキャップ、ランナーからできています。膝関節はデザイン画に合わせて、プラバンの積層から左右のパーツを作り、可動させるために、その片方の中心にポリキャップを内装し、もう一方には軸となる棒、ランナーを固定してやりました。また、その上下には、可動に支障をきたさないように5㎜プラ棒を固定してやり、後に足本体⑧、⑨に固定しています。⑧、⑨の内側には関節パーツを固定するように1㎜プラバンで内壁をもうけてあります。

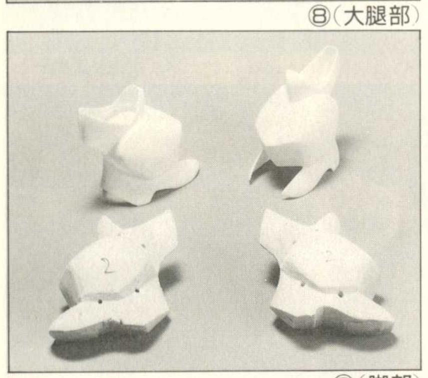
5.塗装

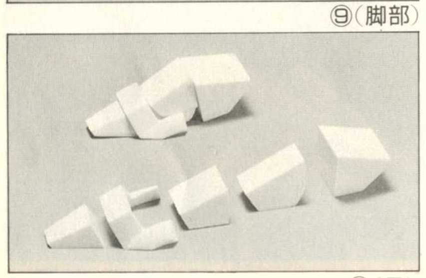
ショルダーアーマー、ランドテル、スカートなどには航空機カラー(320)濃松葉色、ルマングリーン、白（少量）を混ぜたものを、頭部腕、足などは航空機カラー(340)フィールドグリーンFS34097、(303)グリーン FS34102（少量）、白（少量）を混ぜたものを、肩ミサイルブロック、手首などにはインディブルー、シャインレッド、ガルグレイ、黒（少量）を混ぜた物を使用した。この他にシャインレッド、ガルグレイ、黒、黒鉄色を使用。

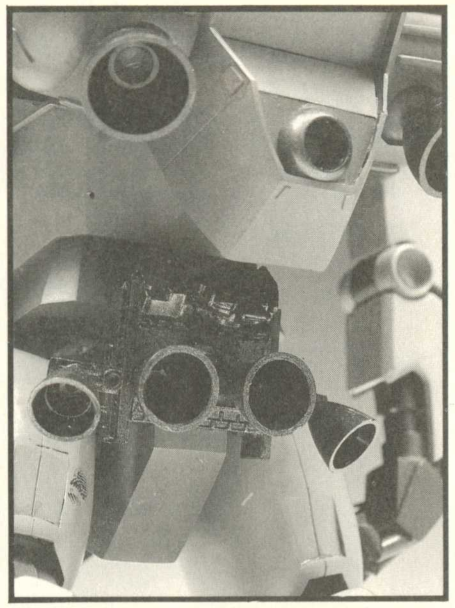
6.設定の解釈

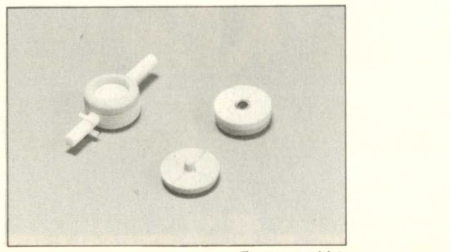
このガルスJの製作を始めた時は、才5号に載った準備稿しかなかったため、ランドセルの左右にあるタンク状のものを正円だと解釈していたのですが、フィニッシュ・ワークを担当した岡本英郎氏に聞いたところ、なんと半円だという事でした。（決定稿ではわかるのですが）

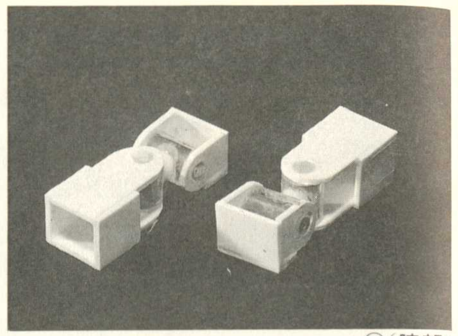

⑧(大腿部)

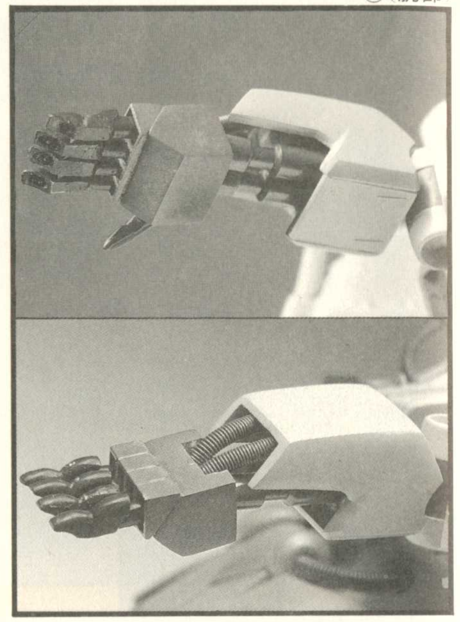

⑨(脚部)


⑩(足)


▲腰部アーマーを外した所。設定にはないがバーニアもちゃんと作製してある。
▶ガルスＪの左手はフィンガーランチャーという。設定のように伸縮は出来ないが、形状だけは正確に再現してある。


⑪(股関節)


⑫(腕部)



7.作業をおえて

さて、各作業、塗装が終了したらあとは組み立てると完成です。今回は関節にこだわったこともあって約１ケ月程かかってしまいました。加えて、設定資料が２種類存在してしまったため、マイナーチェンジの２種作りわけなどややこしくなったのも原因であります。作例記事は主に前期タイプ（線の少ない物）を中心に書いてきたので、ここで改造後の後期タイプについて書いておきます。基本的に差異はなく、細部ディテールに弱干の違いが生じているのです。肩上部の羽根のような板の位置が前方へ移動、肩ブロックのミサイルマガジン側面スリットの有無、ランドセル背面のフィンの形状変更及び下方ラインの形状変更、左右スカート後方の延長などが大きな箇所であります。見くらべてもらうとわかると思います。後期タイプの作例は、近藤和久氏、描く所によるスーパーディテールにして欲しいというＢクラブ編集部の依頼により、ランドセル、頭部、胸に自分なりのディテール追加を施し、スカート内部がすかすかなのでジャンクパーツによってバーニアを設けてみました。フルスクラッチの記事になると、どうも書き忘れが多くなるのですが、モビルスプリングも塗装し作業終了後に固定しています。このモビルスプリング、自分ではもうメジャーな物であるという気持ができてしまって、容易に入手できると思っていたのですが、Ｂクラブの読者から、「どこで売っているのか？」という質問が寄せられます。動力パイプ用のスプリングには、ホビーショップ〝ポッポ〟のパイプスプリングとＭＰＧのマクロスプリングがあり、種類は以下の通りです。

〈パイプスプリング〉(発売元・ポッポ)

0.95㎜×100㎜　１本60円
1.42㎜×200㎜　１本30円
2.0 ㎜×200㎜　１本30円
2.8 ㎜×200㎜　１本40円
3.7 ㎜×200㎜　１本40円
4.8 ㎜×200㎜　１本50円
6.0 ㎜×200㎜　１本60円
2.4 ㎜×200㎜　１本40円
3.15㎜×200㎜　１本40円
4.1 ㎜×200㎜　１本50円
5.2 ㎜×200㎜　１本60円

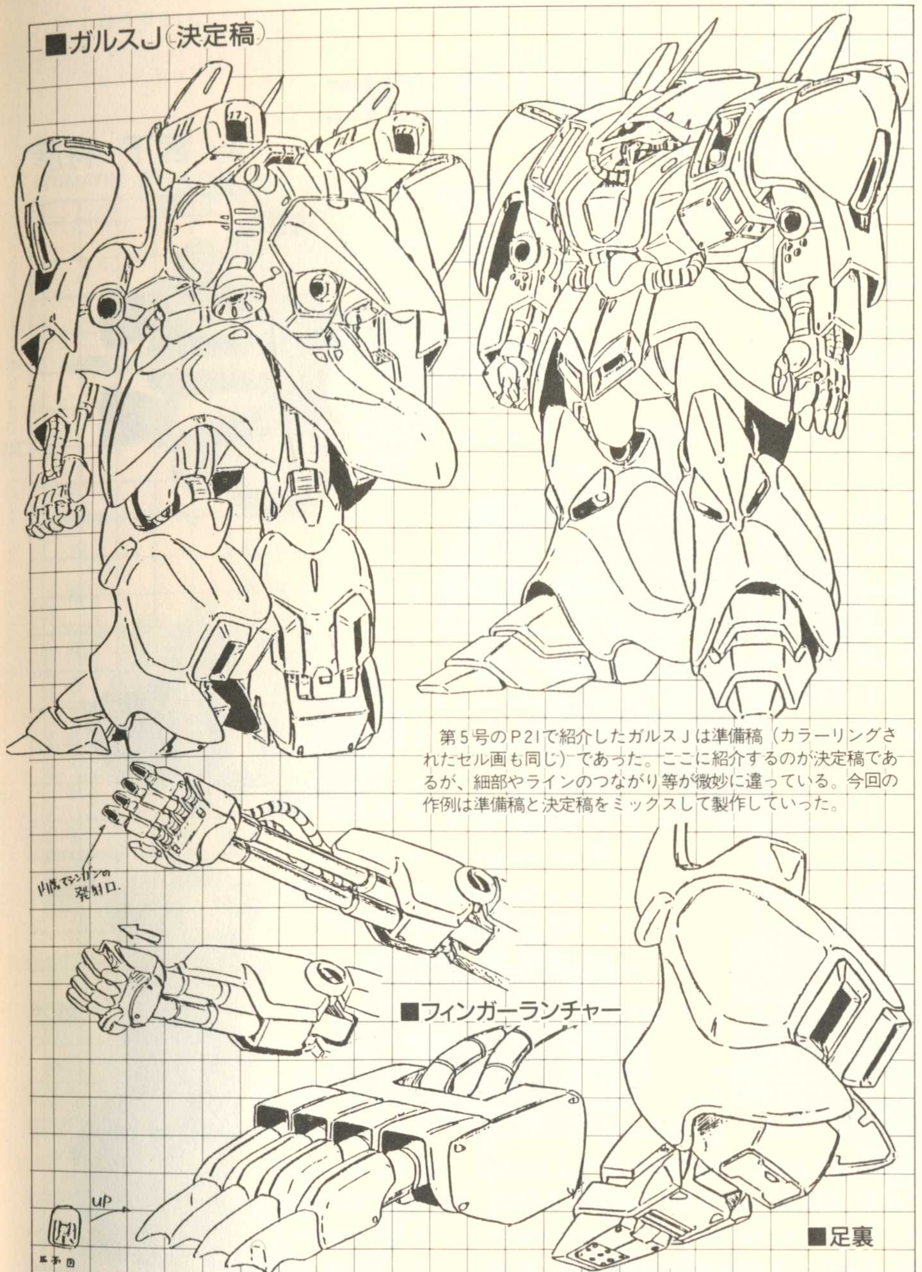
〈マイクロスプリング〉(発売元・むげん)

0.9 ㎜×100㎜　２本250円
1.1 ㎜×150㎜　３本200円
1.4 ㎜×200㎜　５本200円
2.0 ㎜×200㎜　５本200円
2.7 ㎜×200㎜　５本200円

これらのスプリングが発売される前は、針金を芯に糸ハンダを巻きつけ、それを動力パイプとしていたりしたのですが、こういうものが出来て随分、便利になったものですね。

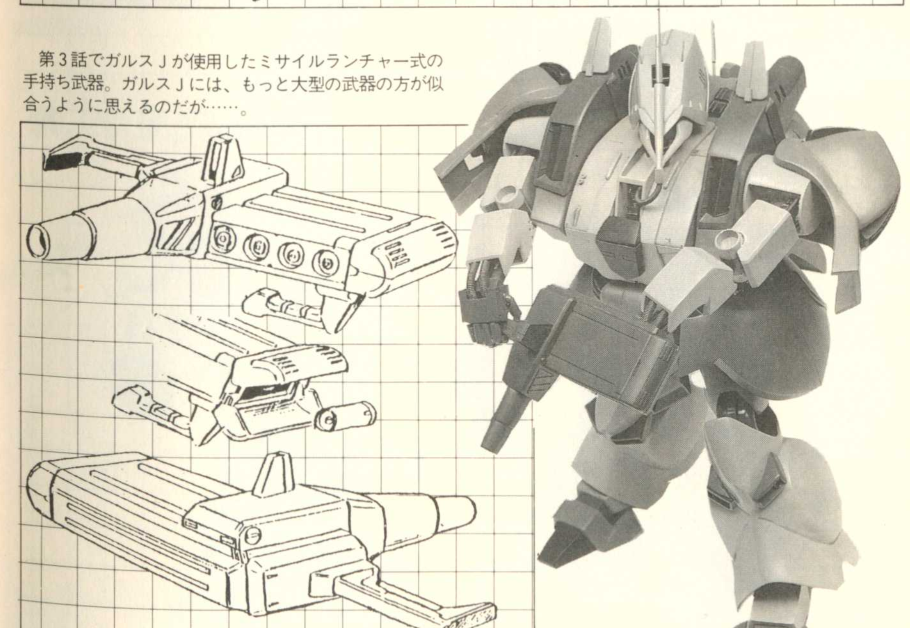
まあ、世の中が変わったといえば、ロボットのデザインも変わりました。13年程前に「マジンガーＺ」が登場して以来、ロボットアニメのデザインは年々、複雑化しており、もうこのデザインが限界だろうと思っているとその翌年にははるかに複雑なキャラクターが現われます。これはプラモについても共通して言えることで、デザインが複雑になるとパーツが増えるわけですから、金型も高度な技術が必要となり、当然のことながら価格も上ってしまうのです。プラモファンにとっては困った問題なのですが、自分達が望んだリアル志向の結果なのだと言えば、自業自得だと言えないこともありません。そろそろ、プラモにおけるアニメデザインの複雑化も限界に達しているのではないでしょうか？　ここで商品として立体化（プラモのみならず、合金やソフトビニールも含む）されるロボットデザインやアニメのリアル指向とは何か、じっくりと考えてみる時期にきたのではないでしょうか？　今回のガルスＪの製作を通して、痛切に感じました。

■ガルスＪ(決定稿)



第５号のＰ21で紹介したガルスＪは準備稿（カラーリングされたセル画も同じ）であった。ここに紹介するのが決定稿であるが、細部やラインのつながり等が微妙に違っている。今回の作例は準備稿と決定稿をミックスして製作していった。

第３話でガルスＪが使用したミサイルランチャー式の手持ち武器。ガルスＪには、もっと大型の武器の方が似合うように思えるのだが……。



パイプスプリングの種類がふえました!!

極細のＰサイズと、Ｙシリーズ4種類が新たに発売となりました。お近くの模型専門店にて、お買い求め下さい。
（スケールモデル・アニメモデル・自由工作等にご使用下さい。）

●先端を熱してネジこむようにするとプラ板やプラ棒にかんたんにとりつけられます。
●他の太さのパイプスプリングと接続できます。
●すき間の見える位に引伸し、中にビニールコード等を通すとおもしろい効果ができます。
引伸したスプリング　ビニールコード
●真ちゅう線や針金を芯に入れると、フレキシブルパイプとなり、形が自由に決められます。
針金を入れて芯にする　適当に形を決める
（パイプの太さに応じて針金の太さをかえたり針金の数をふやすとよいでしょう。）

〔応用例〕動力パイプ

パイプ取り付け位置に穴をあけてパイプを通し内側にプラ板などをつけてストッパーとします。
（ストッパーはつけなくてもバネの力で、はずれません。）

パイプスプリングの寸法と価格　※印新製品

	サイズ	外径×長さ	価　格
※	P	0.95㎜×100㎜	1本60円
	SSS	1.42㎜×200㎜	1本30円
	SS	2.0 ㎜×200㎜	1本30円
	S	2.8 ㎜×200㎜	1本40円
	M	3.7 ㎜×200㎜	1本40円
	L	4.8 ㎜×200㎜	1本50円
	LL	6.0 ㎜×200㎜	1本60円
※	YS	2.4 ㎜×200㎜	1本40円
※	YM	3.15㎜×200㎜	1本40円
※	YL	4.1 ㎜×200㎜	1本50円
※	YLL	5.2 ㎜×200㎜	1本60円

太さの順に接続できます（P〜LL）　同上（YS〜YLL）

通販希望の人は、代金に返送料￥170を加えて、必ず現金書留か郵便為替でお申し込み下さい。切手では受け付けられません。また郵便為替には何も記入しないで送って下さい。尚￥1000以上お申し込みの場合、返送料は無料です。
アニメデカールNo.1〜No.3（1枚各￥200）、透明デカール（1枚￥100）も通販を受け付けます。

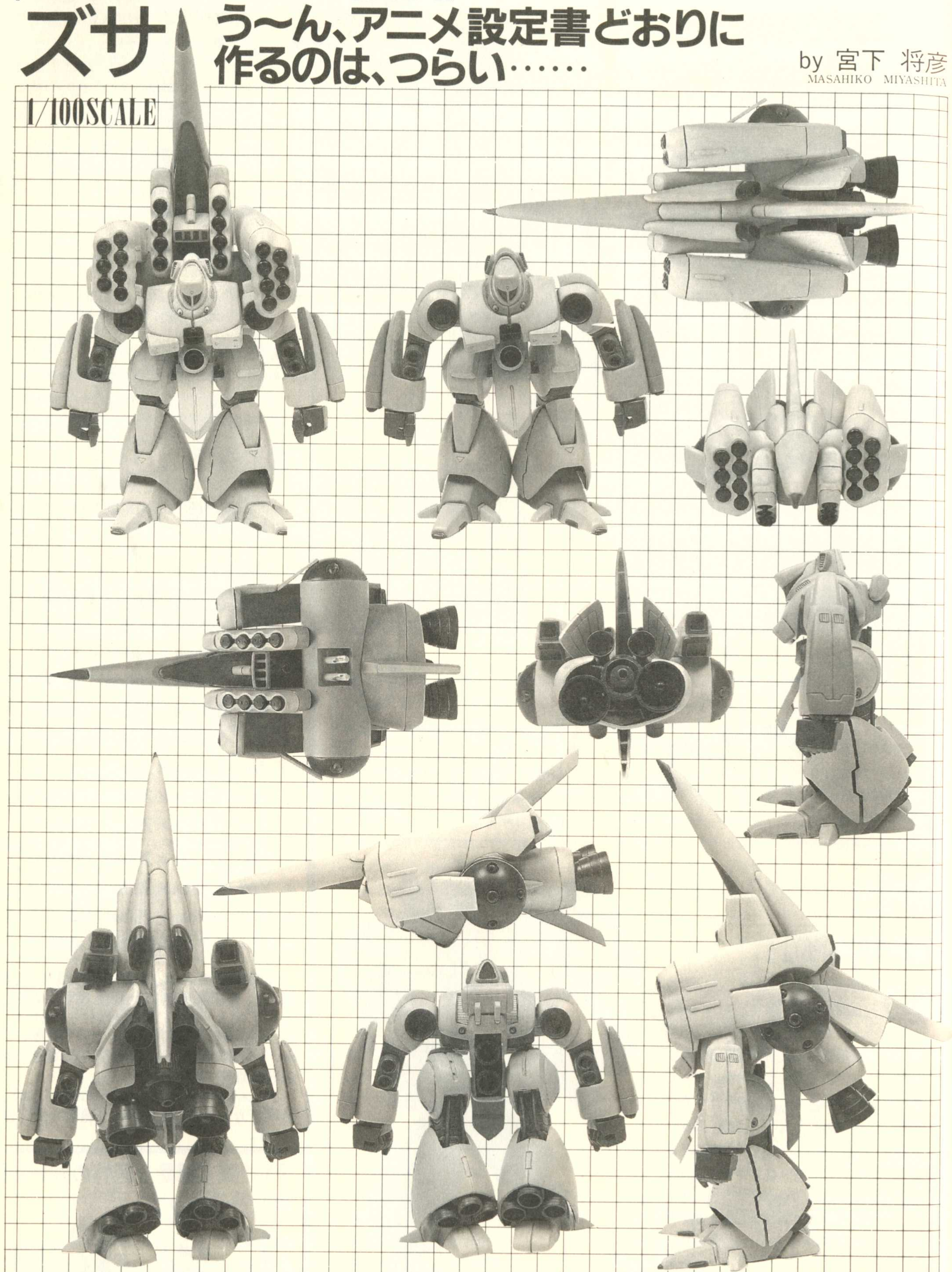
〒121 東京都足立区竹の塚1-7-8
ホビーショップ
ポッポ B係
☎03-884-3436

MODELING MANUAL·2

ズサ　う〜ん、アニメ設定書どおりに作るのは、つらい……

by 宮下 将彦
MASAHIKO MIYASHITA

1/100SCALE



郵便はがき

お手数ですが
40円切手をお
はり下さい。

4 2 4 - □□

静岡県清水市袖師町702
㈱バンダイ静岡工場

B-CLUB編集部行

キリトリ線

住所	都道府県		
氏名		〒□□□-□□	
TEL		性別	男・女
年令	才	学年	01 小3以下　02 小4　03 小5　04 小6　05 中1　06 中2　07 中3　08 高1　09 高2　10 高3　11 大学　12 専門学校　13 予備校　14 社会人　15 その他
お買い求めになった(書店/模型店)			

えておくといいようですね。

2. 腕

前にも書いたように原形にしっかりモールドが入っていないといけない部分なので、プラバンの積層から削り出したのを原型としてキャスティングしました。肩にあるマイナスモールドのついた部分は適当なバーニアを切り、プラバンで裏打ちしたものを使っています。手は1/100ガンダムMKIIのキットからの流用です。

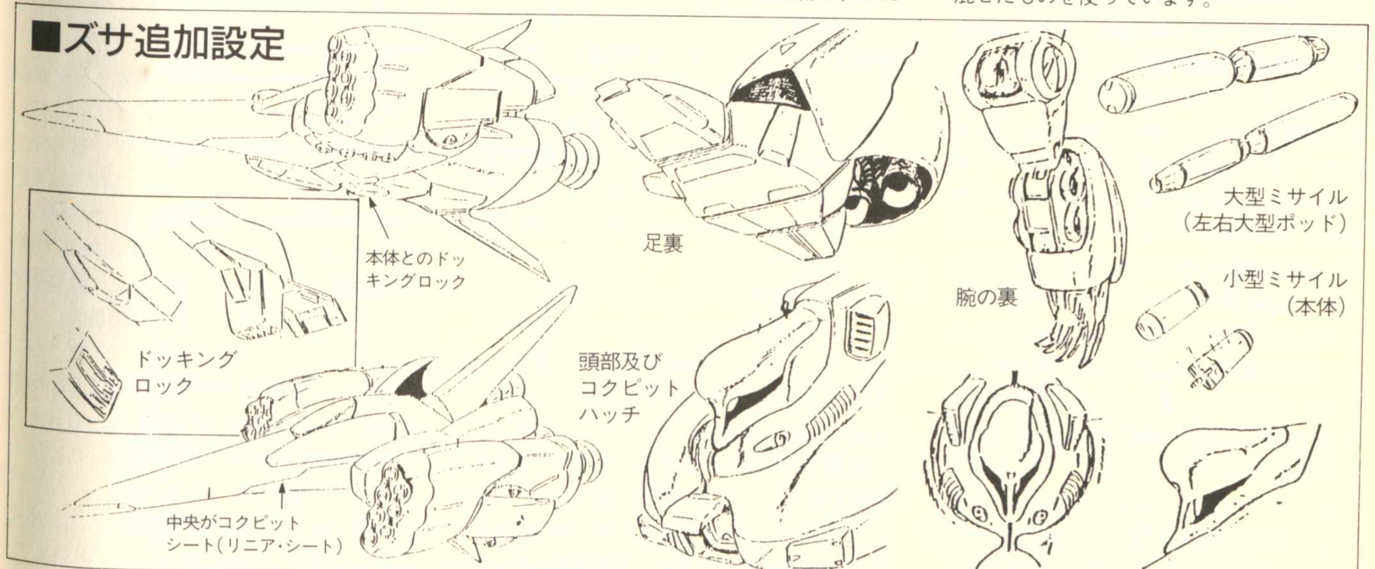
…はスチレンボー
…レイ（早くいえ
…トを流し込んで
…を開け、再びシ
…複製したパーツに
…上りです。なお、
…スによるもので
…積層して削り出し
…ネにあたる所で
…イルを仕込ませる
…なかったので、
…うと思ったのです
…これもプラキャス
…りました。まず、
…型を作り、プラキ
…きれいな表面処理
…を第二原型にし、
…ミサイルが14発入
…製作だったので、
…いるような気がし
…続けました。でも
…、足首から下はす
…関節固定です。色
…のような形の場合、
…は困難だと判断し
…のお化けのような
代物になってしまいました。

4. バックパック

はたして、バックパックと呼んでいいものかわかりませんが、このズサのセールスポイントである飛行する分離メカ部分です。まず本体に合わせ、再度、適当に図面を描きます。（あらかじめ描いてあった図では、製作上の誤差をおぎなうことができないから）次に、このバックパックの中央を横に走っている軸となるパーツですが、これはカメラのフィルムのケースに半分くらいキャストを流し、ふたをして固まるまでふり回します。こうすると中空になり、軽量化できるというわけです。こうして2つ作って接着します。機首にあたる部分はキャストクレイに棒状の凹をつけ、プラキャストにおきかえたものをひたする根性にまかせて削ります。メインバーニアは、1/60MS-06Rジョニー・ライデン機から流用。1/100ガンキャノンのパーツを使ってそれらしく見せてバーニア部は出来上り、それを囲む部分はプラバンのヒートプレスで作ってあります。上下に突出しているスタビレーターはプラバン、左右についている姿勢制御バーニアはプラバン積層からの削り出しでそれぞれ作りました。お次は、めんどうくさいミサイルポッドの製作です。細長い方は左右同じなのでプラバン積層から作ったものを複製しましたが、その外側にあるミサイルポッドは悲しいことに左右非対称、仕方ないのでジャスピオンのＢＧＭを背にうけ、力のある限りプラキャストのかたまりから削り出したという代物です。さて肝心のミサイルはと申しますと全部で5種類ありまして、それぞれプラ棒から作ったものを複製しました。一つ一つ、プラ棒から作っていたのでは時間と精神力の消費が大きいですからね。書き忘れましたが、腕のミサイルランチャーや腰部の中央のプレートはプラバン製です。ようやく形になってきたので、いよいよ最終的な表面処理です。単に溶きパテを塗る、穴埋めをする、傷をきれいにするといった作業ですが、根っからのめんどうくさがり屋の私にとっては最大の難所でありました。しかし、これは友人の岡田氏の協力によって救われたのです。彼は無言のままに次から次へとパーツの表面をきれいに仕上げてくれたのです！

さて、最後に塗装ですが、うすい黄色はセールカラーとダークイエローと黄橙色を3：1：1の割り合いで混ぜたものを、濃い黄色はダークイエローと黄橙色を2：3ぐらいで混ぜたものを使っています。

■ズサ追加設定

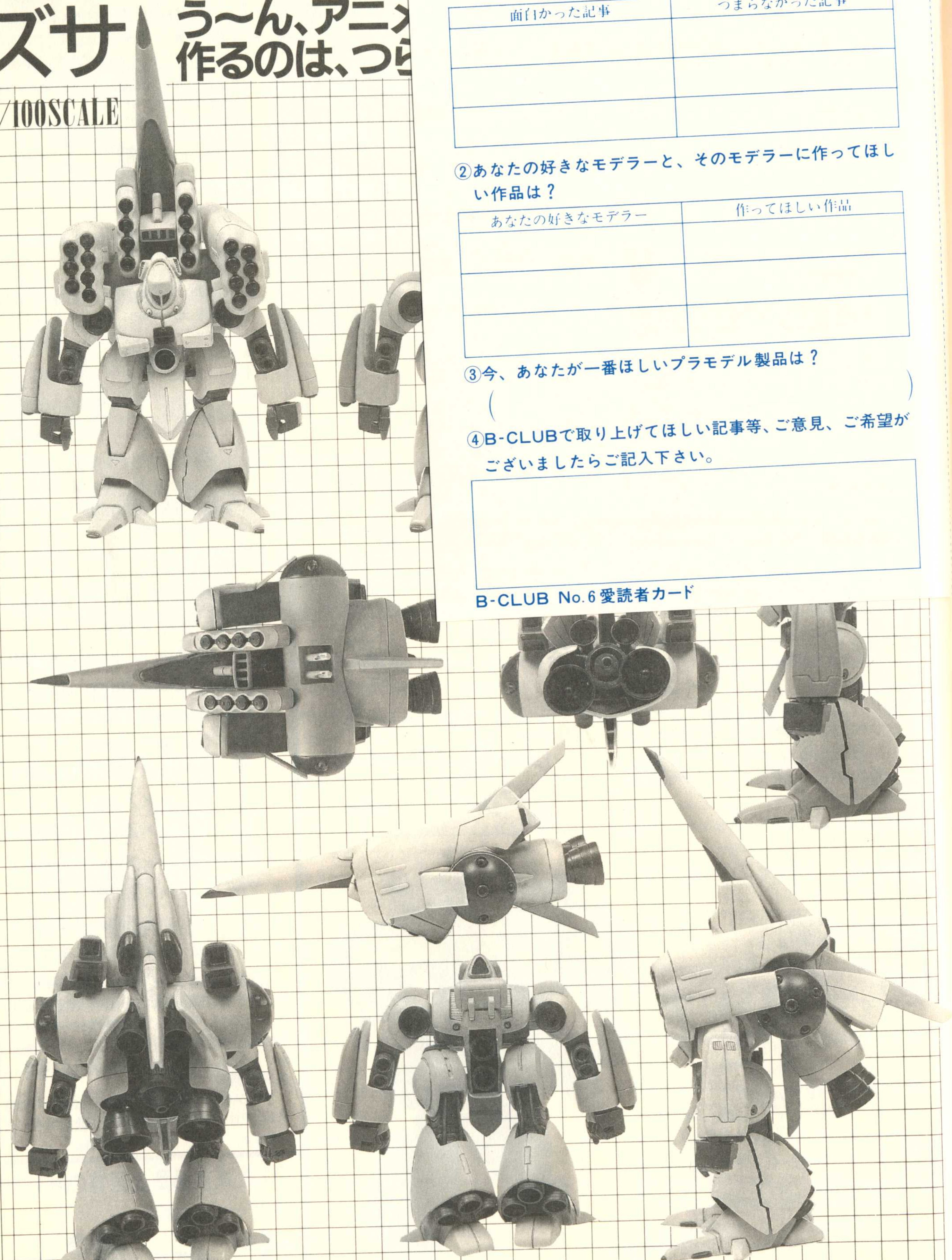


MODELING MANUAL·2

ズサ

う〜ん、アニメ
作るのは、つら

1/100SCALE



今後の本誌の企画の参考とさせていただきますので下記の質問にお答え下さい。(お答え下さった方の中から抽選で20名の方にB-CLUB特製ガレージキットをさし上げます。)

①今月号の記事の中で面白かったもの、つまらなかったものをそれぞれ3つずつ選び、そのタイトルを書いて下さい。

面白かった記事	つまらなかった記事

②あなたの好きなモデラーと、そのモデラーに作ってほしい作品は？

あなたの好きなモデラー	作ってほしい作品

③今、あなたが一番ほしいプラモデル製品は？

(　　　　　　　　　　　　)

④B-CLUBで取り上げてほしい記事等、ご意見、ご希望がございましたらご記入下さい。

B-CLUB No.6愛読者カード

前号のギャザム（R・ジャジャのコンセプトデザイン）に続いて、今月もＺＺのM.Sのフルスクラッチです。この〝ズサ〟というM.S、今まで見たことがないようなデザインをしており、立体物としてとらえにくかったのですが、なんとかズサに見えるように作ってみました。製作時では全高データが判明していなかったため、1/100スケールといっても設定よりはやや小さめになってしまいました。基本的な製作方法は、速水仁司氏によるプラキャストのおきかえによるものです。

1.胴体

胴体は形状がつかみにくかったので、スチレンボードを原型にプラキャストにおきかえ細かなモールドやディテールを追加していきます。ここで一言、スチレンボードを原型にした場合、その表面の荒さのため複製品をきれいにする（パテ盛りやペーパーがけ）作業がたいへんなので、1個のみのパーツにだけ行なう作業とした方がよいでしょう。さて、胴体にあるミサイルポッドですが、ミサイルを入れる穴を先にほって、その穴がうまく隠れるようなハッチをプラバンで組みます。ここはヒートプレスの方が楽だったかも知れません。頭部周辺の複雑なモールドは、カッターと彫刻刀を使いわけて表現しました。彫刻刀は意外と使い道があるので、何種類かそろえておくといいようですね。

2.腕

前にも書いたように原形にしっかりモールドが入っていないといけない部分なので、プラバンの積層から削り出したのを原型としてキャスティングしました。肩にあるマイナスモールドのついた部分は適当なバーニアを切り、プラバンで裏打ちしたものを使っています。手は1/100ガンダムMKIIのキットからの流用です。

3.足

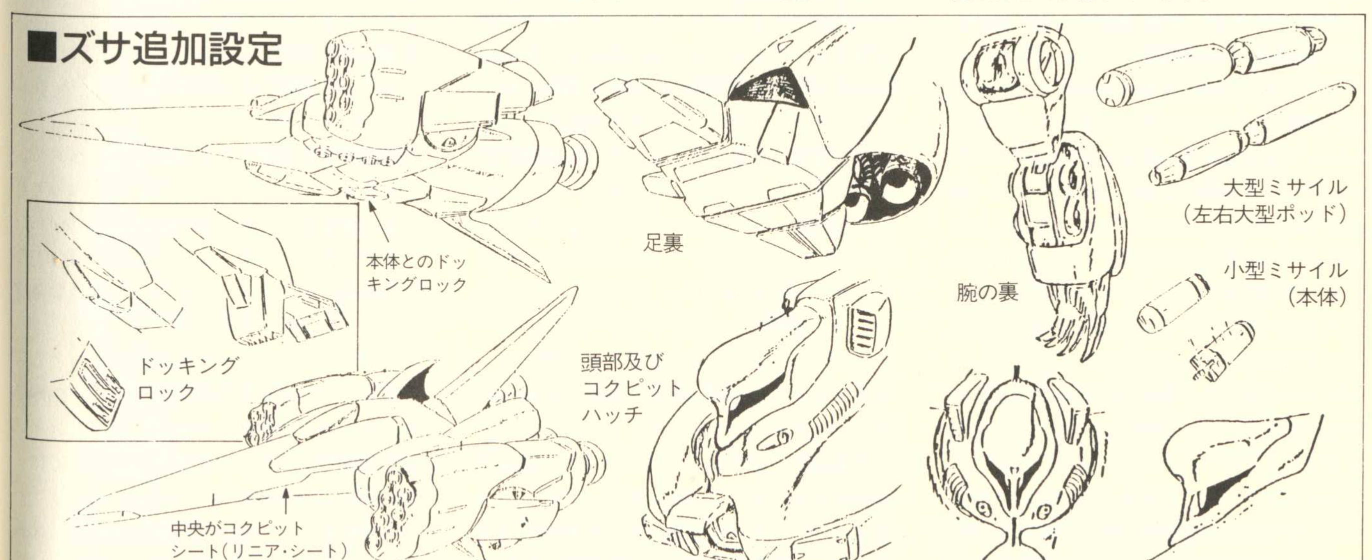
まず、太ももですが、これはスチレンボードで円柱を作り、キャストクレイ（早くいえば粘土）に押しつけ、キャストを流し込んで出来たものにミサイル用の穴を開け、再びシリコンにて型取りします。複製したパーツに細かなモールドを加えて出来上りです。なお、ミサイルカバーはヒートプレスによるものです。膝の関節はプラバンを積層して削り出したものです。さて、問題のスネにあたる所ですが、ここは設定通りミサイルを仕込ませるため、中空にしなければならなかったので、最初はヒートプレスで使ろうと思ったのですが、強度を考えて、やはりこれもプラキャストです。これは手間がかかりました。まず、スチレンボードにて第一原型を作り、プラキャストにおきかえて、次にきれいな表面処理をしたプラキャストパーツを第二原型にし、複製しました。片足だけでミサイルが14発入ることを頭に入れながらの製作だったので、形が少し設定とはちがっているような気がしましたが、無視して製作を続けました。でもなんとかなったようですね。足首から下はすべてプラキャストのため、関節固定です。色々なM.Sがありますが、このような形の場合、プラバンを基本とした製作は困難だと判断したので今回はプラキャストのお化けのような代物になってしまいました。

4.バックパック

はたして、バックパックと呼んでいいものかわかりませんが、このズサのセールスポイントである飛行する分離メカ部分です。まず本体に合わせ、再度、適当に図面を描きます。（あらかじめ描いてあった図では、製作上の誤差をおぎなうことができないから）次に、このバックパックの中央を横に走っている軸となるパーツですが、これはカメラのフィルムのケースに半分くらいキャストを流し、ふたをして固まるまでふり回します。こうすると中空になり、軽量化できるというわけです。こうして2つ作って接着します。機首にあたる部分はキャストクレイに棒状の凹をつけ、プラキャストにおきかえたものをひたする根性にまかせて削ります。メインバーニアは、1/60MS-06Rジョニー・ライデン機から流用。1/100ガンキャノンのパーツを使ってそれらしく見せてバーニア部は出来上り、それを囲む部分はプラバンのヒートプレスで作ってあります。上下に突出しているスタビレーターはプラバン、左右についている姿勢制御バーニアはプラバン積層からの削り出しでそれぞれ作りました。お次は、めんどうくさいミサイルポッドの製作です。細長い方は左右同じなのでプラバン積層から作ったものを複製しましたが、その外側にあるミサイルポッドは悲しいことに左右非対称、仕方ないのでジャスピオンのＢＧＭを背にうけ、力のある限りプラキャストのかたまりから削り出したという代物です。さて肝心のミサイルはと申しますと全部で5種類ありまして、それぞれプラ棒から作ったものを複製しました。一つ一つ、プラ棒から作っていたのでは時間と精神力の消費が大きいですからね。書き忘れましたが、腕のミサイルランチャーや腰部の中央のプレートはプラバン製です。ようやく形になってきたので、いよいよ最終的な表面処理です。単に溶きパテを塗る、穴埋めをする、傷をきれいにするといった作業ですが、根っからのめんどうくさがり屋の私にとっては最大の難所でありました。しかし、これは友人の岡田氏の協力によって救われたのです。彼は無言のままに次から次へとパーツの表面をきれいに仕上げてくれたのです！

さて、最後に塗装ですが、うすい黄色はセールカラーとダークイエローと黄橙色を3：1：1の割り合いで混ぜたものを、濃い黄色はダークイエローと黄橙色を2：3ぐらいで混ぜたものを使っています。

■ズサ追加設定

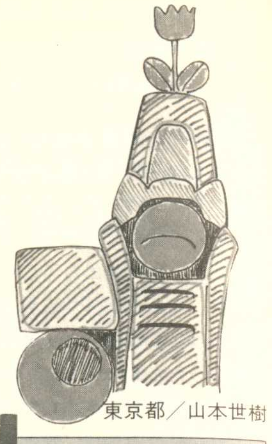


MODELING MANUAL·3

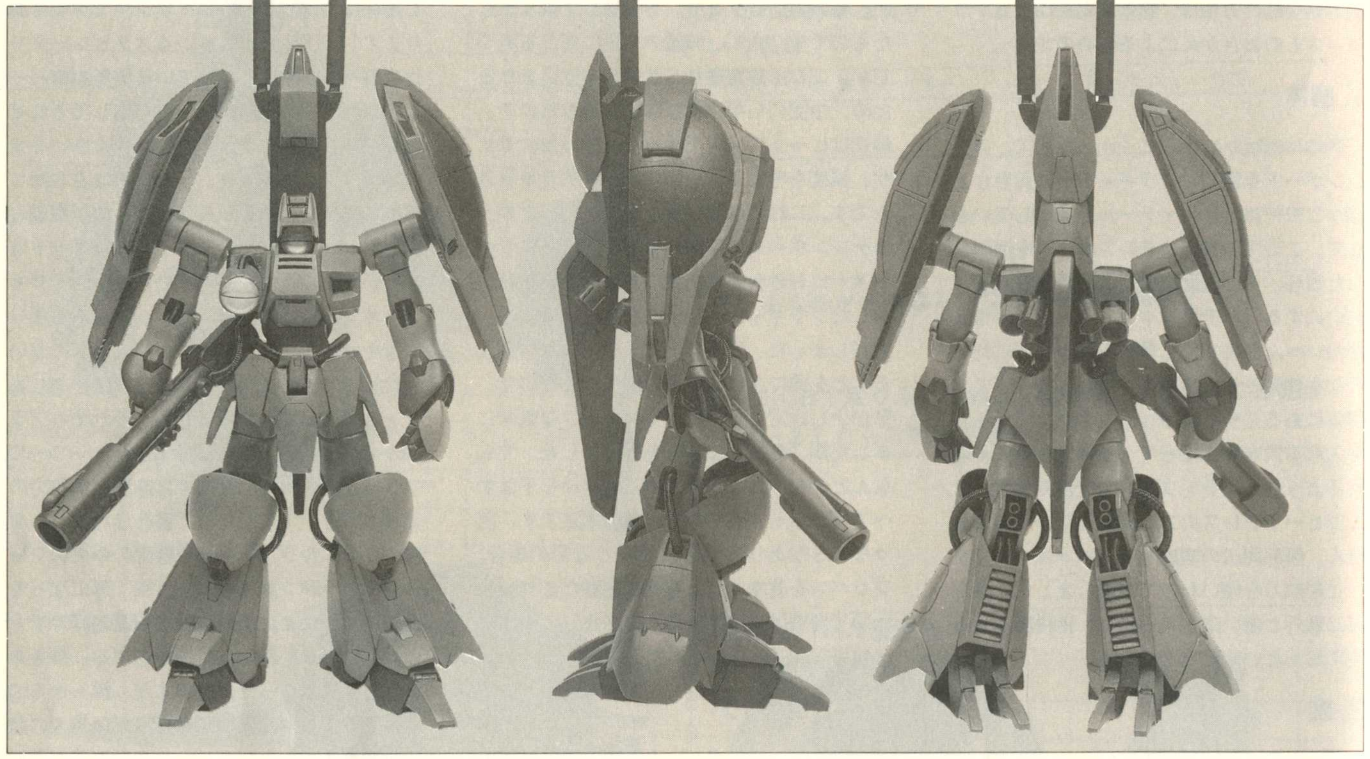
ガザCに続いてガザDまで作ってしまったのです…

●1/144 SCAL FULL SCRATCH MODEL

by 速水 仁司 HITOSHI HAYAMI



東京都／山本世樹



●先ずは、Z·G後半のM.Sに対する意見から——

「Z・G後半に登場したM.Sは、どれもこれもデザインに統一性がありません。作品の中で扱われ方（メカとしての演出）に出来不出来はあったものの、どれも個性的なデザインだったと思います。個人的には、これら全てのM.S、M.Aをキット化して欲しいのです。また、スケールは1/144が適当だったと思います」**（長野県・桃井和之）**

もっとも一般的な意見を代表するものです。Z・G後のM.Sはそれぞれが個性的だったものの、そのために統一性がなくなってしまったわけで、この問題に関する不満や疑問を指適するものが多かったようです。また、バンダイのプラモに対する注文としては、全M.Sのキット化、出来れば1/144スケールでというものが圧倒的でした。私はそれほど気にならなかったのですが、1/220というスケールにはモデラーの皆さん、かなり抵抗があるようですね…。それでは、個々のM.Sについての意見を！

「はっきりいって、Z・Gの後半のM.Sではバウンド・ドックが好きです。ガザCのかっこよさもさることながら、あのバウンド・ドックの左右非対称（まるで、「デンジマン」のベーダー怪物みたい）なのがよいですね。MA形もまるでシオマネキみたいで好きです。」**（兵庫県・藤家孝裕）**

「**ハンブラビ**／とってもかっこよかった（ヤザンが乗ったから。）**ガブスレイ**／オールバックをかけているM.Sは嫌いだ。**バイアラン**／ZのM.Sであって、そうじゃないような、とても不思議なインパクトを持っているメカだ。**バウンド・ドック**／う～ん、ださい。**サイコガンダムMKII**／情けなかったなあ…あれだけのM.Sが1話だけでやられるなんて。**かくれハイザック**／はっきりいって大好きだ。Zだけじゃなく、ZZにも出てほしい。（バンダイは改造パーツを出すべきだ！）**ジ・オ**／かっこいいM.Sだったが、シロッコが乗ったから嫌い。**バーザム**／かっこいいM.Sだと思った。今の世界でいえば、F4ファントムみたいな感じ。**メタス**／設定を見た時は怒ってしまったが、ファが乗ったから好きになった。**キュベレイ**／ひさしぶりに、かっこいいM.Sだと思った。**ガザC**／変形に無理があるような気がする。**ボリノーク・サマーン**／う～んまるでマジンガーZに出てくる、やられメカみたい。**パラス・アテネ**／フル装備のわりには弱かった。**ディジェ**／かっこいい。なんでアムロは宇宙に出なかったのだろう？」**（栃木県・中村公英）**

藤家君と中村君では意見が分かれているがバウンド・ドックって意外と人気があるようだ。大阪の川本君はアヒルがカブトガニに変形するようだと書いてあったけど、私の友人はパーフェクトジオングがスーパーXになるようだと言っていたよ。

●第4号のガザCについて

次に、私が作ったガザCに対する意見をいくつか拾ってみましょう……。

「このガザC、ディフォルメしているので、○と言う人と×だと言う人がいるだろうと思いますが、僕は○だと思います。それから、3号のガザCの記事の最後の言葉、好きです。「作り方、変えよ…」これは友達と話のネタにしましたよ。」**（神奈川県・畑田昌大）**

「胴体が長く見える…それから〝メカとしての質感〟に問題があるのでは。ガザCの場合ヒートプレスで作る方が楽ですし、コストの問題点等からも作り方を変えた良いのでは…**（埼玉県・斉藤隆浩）**

斉藤さん、この前は名前を間違えてごめんなさい。ファンド造型とはちょっと違います。このあとに説明するガザDの製作方法は、新しい必殺技じゃなかった…新テクニックによるものなのですよ。それから「ファンドとは何ですか？」といった質問が見受けられましたが、Bクラブ2号、4号の私の作例記事を読んでいただければ幸いです。あっ、斉藤さんに一言。海洋堂のキョーダインは私の原型ではないんですよ！

「ガザCの首は短いんじゃないでしょうか？それにモノアイがまるでゼリーみたい…」**（大阪府・富田裕介）**

あの透明パーツは苦労したんだけど…そんなにおいしそうに見えますか？

「カメラアイは、素晴しいと思います。それからシールドの裏側にビームサーベルがついていませんよ。プラキャスト製パーツが当ったら、手を加えたいと思います。」**（京都府・八木寿史）**

いやあ、今度はほめてもらったと思ったら…忘れてました。ガザC、今度お見せする時は必らず手を加えておきますので、はい。

●ガザC以外の事も…

「見本市用に作ったジ・オ。あれは何ですか。手が短くて胴が長く、どうしようもない。バンダイさん、キット化する時は速水さんにきちんと直すようにさせて下さい。」**（愛知県・木田広明）**

す、すんません…あのジ・オのことは言わんといて下さい。でも、サイコガンダムを作った井上正人君のジ・オは、かっこいいでしょう！（他人に責任転嫁している）

「よく、フォウがララァなら、ロザミアは前作の誰にあたるのだろうというような話が出てますが、小説（朝日ソノラマ文庫）版**クスコ・アル**にあたると思いますが…。」**（東京都・池上浩二）**

ガンダムファンは奥が深い…勉強になりました。池上さんは私のガブスレイをMA形態でも見せてほしいとありましたが、キットがMS形だけだったので、出来ればやってみたいですね。

「4号P63の2～3行目〝その応募数たるや約500通」とあり、P70の20行目には〝なんと300通の内…〟となっています。200通は目を通してもらえなかったのですか？」**（東京都・・鳥海治房）**

これも痛い所を突かれました。正直に話しますと、M.S、M.A両方のガザCは、昨年の12月中旬に完成しており、年末に300通ほどのハガキを受け取って原稿を書いていたのですが、原稿が完成しかかった1月中旬に、残り200通が宅配便で届きました。そこで、残りのハガキにも目を通し原稿を修正したのですが、総数300通と書いてしまったのです。編集部でこの事に気付いて校正してもらったのですが、前の方だけで後の方は直さなかったのでこうなってしまったわけです。もしかしたら、このせいで不信をかってガザC希望のハガキの数が減ったのでは…（今回は、3月25日現在で、278通でした）

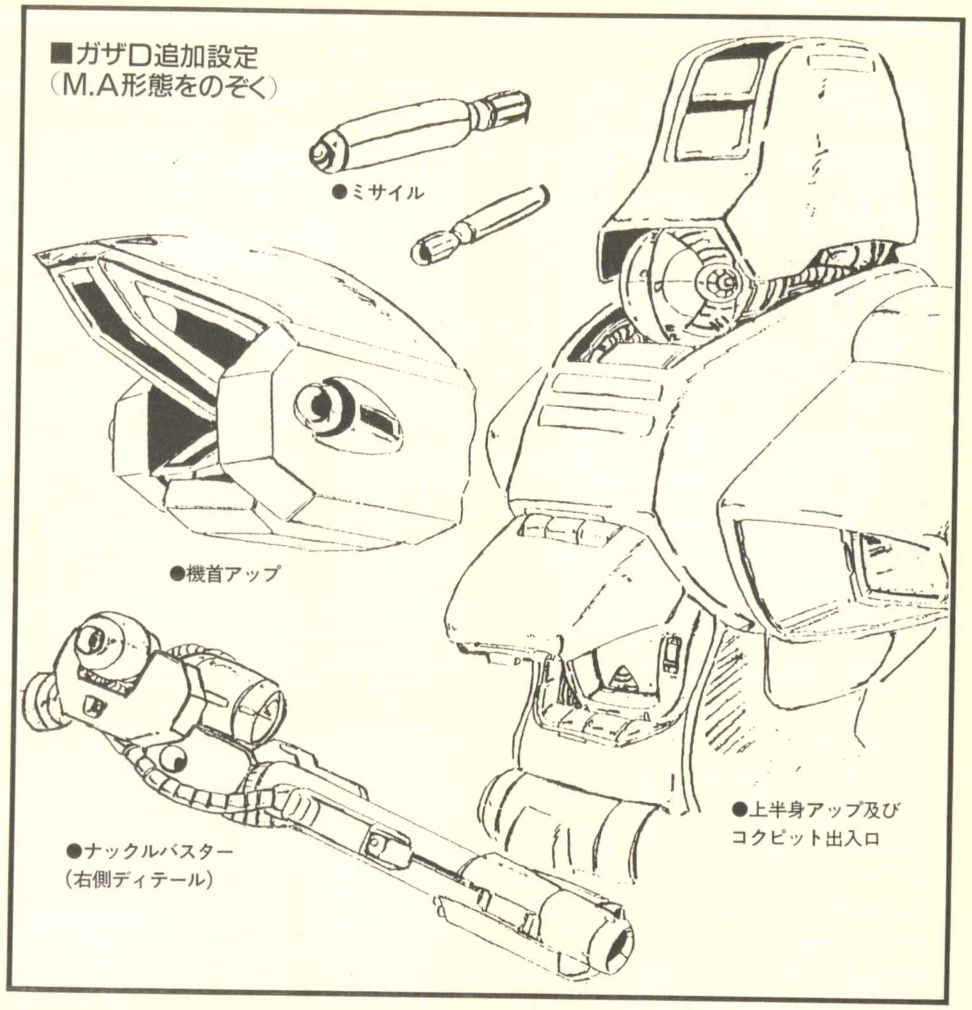
●これより、ガザDの製作について！

1/100Zガンダムのフルスクラッチをしてから約1年（'85年5月）になります。当時、初めてプラキャストを使っての製作で、しかもモビルスーツは二作目という事で、慣れないせいもあって、その作業は困難を極めました。おかげで、徹夜は続くわ、手は切るわでメ切りに間に合わず、東京に持ってゆかねばならんわとえらい騒ぎでありました。（私の腕が未熟だったわけですが…）それで、その頃から、仲間うちで、一所懸命やっているのにぜんぜん進まず、メ切りに間に合うかどうかわからないパニック状態の事を〝Z（ゼータ）〟と呼ぶようになったのです。㊛「どう、仕事はかどっている？」㊮「あかん、Zや」㊛「じゃ、電話切る、がんばってな！」という具合です。3月から「Z・G」の続編「ZZ」が始まると聞いて、いやな予感がしたのです。

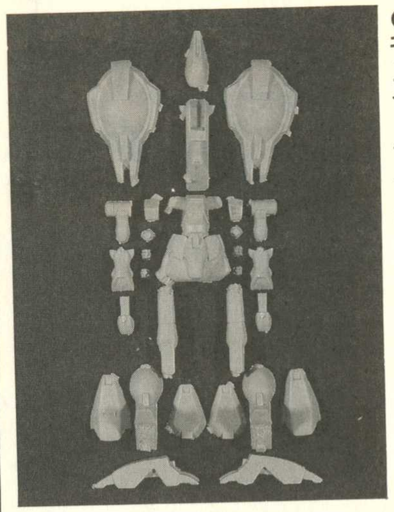
バンダイさんからの依頼は、見本市用の2体の試作（今だに名前がわからん？）に続いて〝ガザD〟というM.Sでした。まあ、ガザCは作ったことですし、設定もぱっと見てディテールがちょっと増えた程度にしか思えなかったのです……。

さて、この設定、一見するとガザCよりも面取りが多くなり、直線的になってバーニアが増えたという感じで、しかも人間型に近づいていますから、プロポーション的にも設定通りに作れば問題なさそうに見えました。ところが、よく考えてみると、とんでもない代物で、先ず左右対称関係の部品（腕、足、バインダー等）が、あくまで対象で同型ではないのです。つまり、右と左で同じものが使えない訳で、しかもそのパーツがやたらゴチャゴチャしているのです。その最たる物が、左右のバインダーでガザCに比べ極端にディテールが増え、さらに微妙なラインと面構成をしています。左右対象関係の部品（鏡に写した状態のものと想像すればよい）というのは、そのラインの狂いが目立ち、特に直線や幾可形態の場合はよくわかってしまいます。このバインダーの造型は、気は使うし、手もかかるといった〝モデラー殺し〟であります。

今回は、その様な理由から時間がかかりそうなので、全身ポリパテで成形した後、キャスト取りして再加工という手順にしました。（ファンドを使わなかったのは今回が初めてです）ポリパテは、土筆レジン製の物を使いましたが、どれだけ盛っても15分程すれば手で持てる位になり、同社から出ているポリパウダーを併用すれば盛りつける時にドロッと流れずにすみます。硬化後も削りやすく、なかなか便利です。



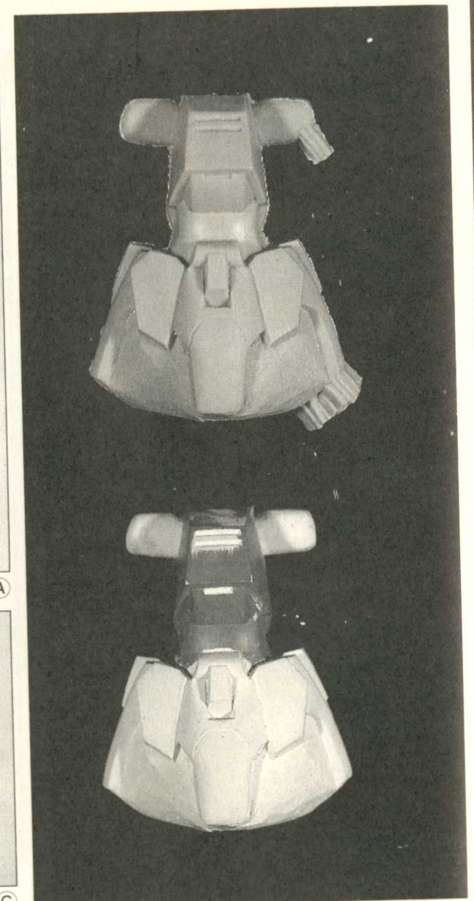
■ガザDの製作プロセス(スチレンボードとポリパテによる造型法)



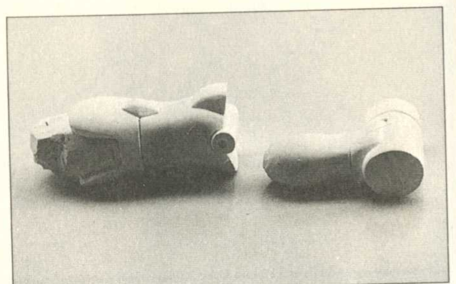
●キャストパーツ(全体)



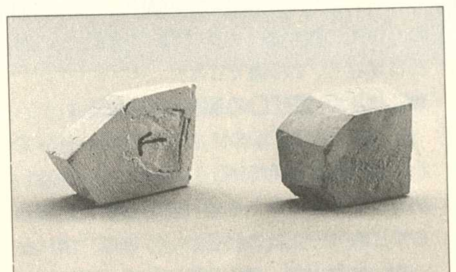
Ⓐ



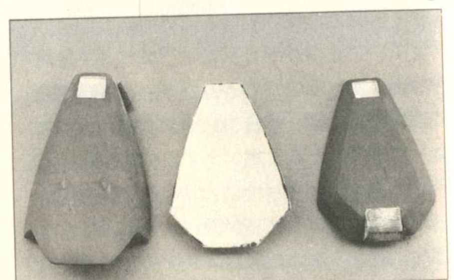
Ⓑ



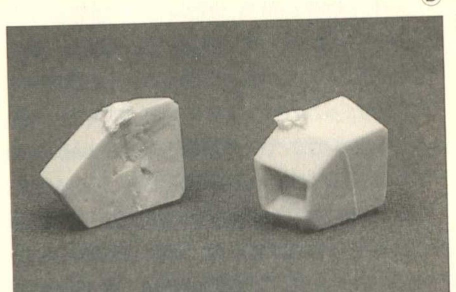
Ⓒ



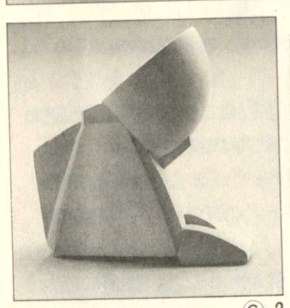
Ⓓ



Ⓖ-1



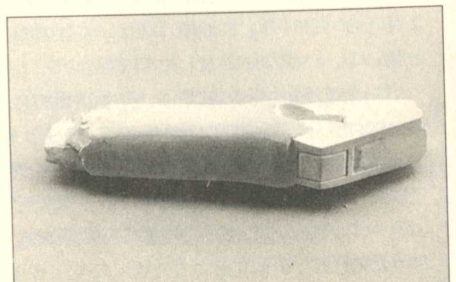
Ⓔ



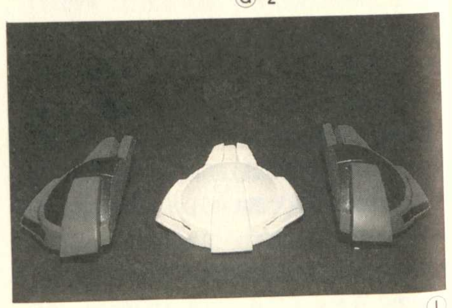
Ⓖ-2



Ⓗ



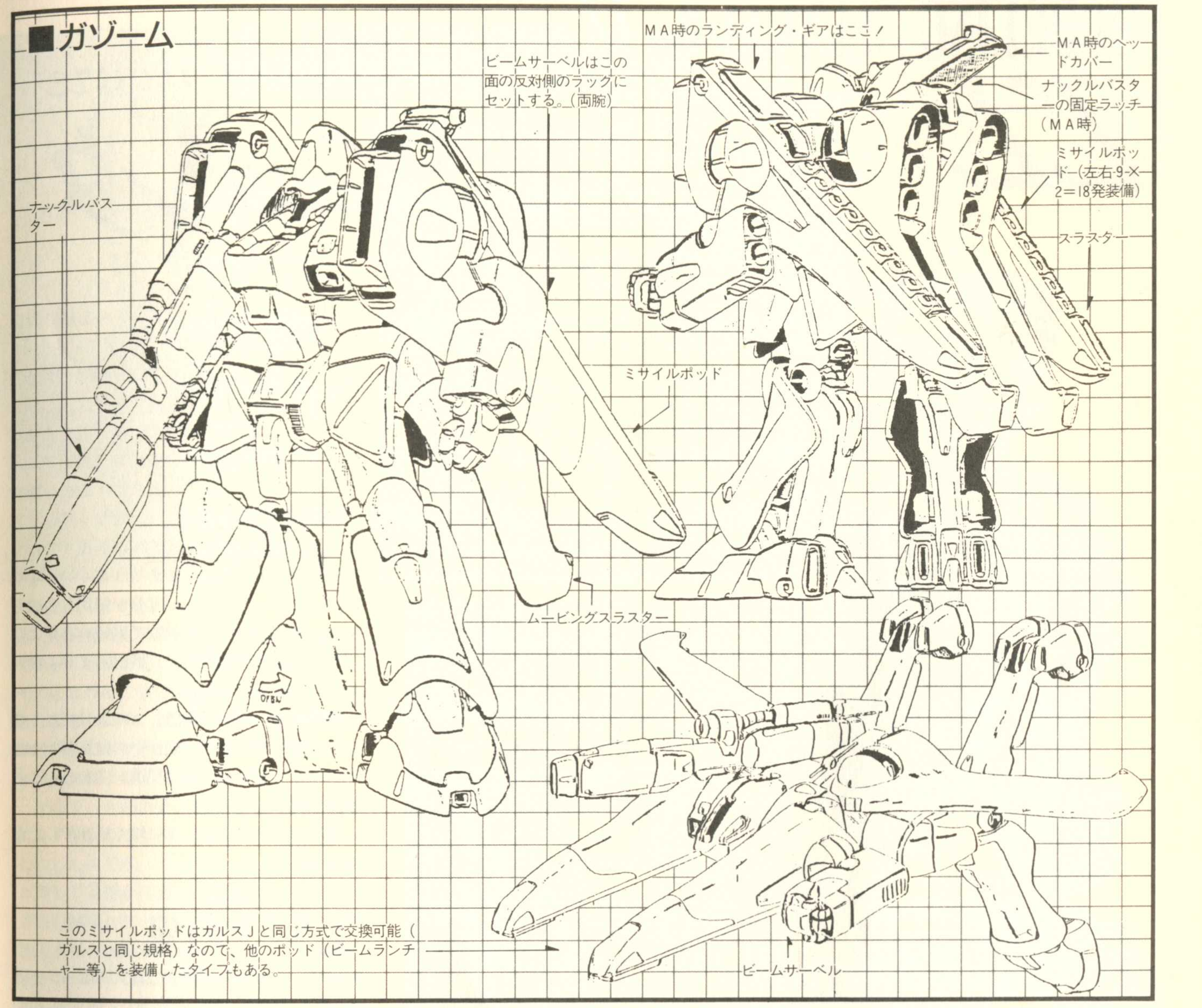
Ⓕ



Ⓘ

●写真Ⓐ　胴体の途中経過です。上半身は、サーフェーサーを吹いてあります。腰のアーマーは、一体にして(1/144キットみたいなものです)作ってゆき、このようにポリパテの盛り削りで形にして行きます。これは、手抜きではなく、この方がアーマー部を含む腰のプロポーションがしっかりと把握できるのです。組み上げるまで、どうなるかわからないのでは無責任でしたね。
●写真Ⓑ　完成してキャスト抜きした胴体(上)です。この後、ゴソッと削って頭と足をはめ込むわけです。(下が原型)
●写真Ⓒ　腕の途中経過です。前腕部につき出ているのがスチレンボード。キャスト抜きにした後、ひじに当る部分を削りとって左右の腕を別とします。
●写真Ⓓ　胸になります。これも中にスチレンボードが入っています。
●写真Ⓔ　設定のままだとキャスト抜きできないので、この形で型抜きした後に設定通りに削り出します。
●写真Ⓕ　大腿部。今回、そのまま左右に使える数少ないパーツ。つき出ているのはスチレンボード。まだ、使いなれていないので、形にするというよりは芯に使った感じです。
●写真Ⓖ　下腿部は、第3号のレイズナーの時と同じ様に、三層構造にしました。先ず、中央のようにプラバンでゲージを作り、それにポリパテを盛りつけ、左右の形に作り分けます。(1)そして、下腿部本体もゲージをもとにして作ります。(2)どちらも、もう少しディテールを追加して完成、ガザCよりも、はるかに複雑です。
●写真Ⓗ　頭部です。
●写真Ⓘ　バインダー、今回最大の悩みの種。先ず、左右対象のこの形でキャスト抜きし、左右をそれぞれ切り取ってから裏を作り足します。手間なようですが、これがいちばん早くてまとめやすい方法です。(中央は原型)

■ガゾーム



しかし、ポリパテはなんといっても高い! こんな物で全身作ってシリコンで型取ってプラキャストを流したら、いくらかかるとわかりません。それで芯に、スチレンボード(タミヤさんとグンゼ産業さんから発売中です、前号の宮下将彦くんの製作法がヒントなのです)を使ってみましたが、結構おもしろい作り方になったので、この手法はもっと極めてから紹介したいと思います。

ポリパテを使って原型を作ったという以外は、第2号のガブスレイと同じく、プラキャストで抜いたものをくりぬいて組み立てるという技法です。

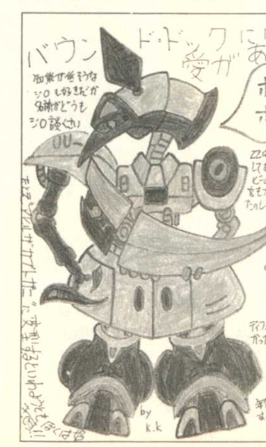
例によってプロポーションはディテールラインを設定通りにして、各部のバランスを少しづつ変えて、より精悍に見える様にしました。設定では、ガザCよりずっとがっちりした体形になっているのですが、前にやったガザCの作例で、それをやってしまったので今回は違いを出すという意味で主人公メカの体形にしてみたのです。また、「設定とぜんぜんちがうよ」と怒られそうですが、格好よくなったからいいでしょう……」色もガザCと違いを出すために全身をサーモンピンクからローズピンクに変え、ガザCよりも強そうに見えるようにコントラストをはっきりさせてみました。フレキシブルパイプもアクセントとなるように黒いまま使ったのですが、やはり設定通りに緑に塗った方が全体の色調のバランスは良かった様です。ちなみに、ガザCの時も今回、使用したスプリングは"むげん"から出ている、M・P・Gマイクロ・スプリングです。これは、やたらに柔らかく、何の苦労もなく複雑に曲げられるので便利です。

モノアイは、少々大きくなってしまい、頭が大きく見えるようになってしまいました。もう一回り小さくすれば、もっと格好よくなったでしょう…。この目もガザC同様に自作のレンズによるものです。

それにしても、ちょっと線が増えただけで手間がドンと増えるのですから、M.Sのデザインというのもなかなか奥が深いものです。今回は特にそれを思い知らされ、結局"Z"の状態にはまってしまいました。

書き忘れそうになりましたが、独自の判断でモノアイのラインを横一本としたのですが頭部アップの設定(P36)を見たら、ちゃんと十文字になってました。設定の早トチリです…どうも。ガザDは色違いの機体も出るとかで、それを作る時はちゃんとやりますから。

ところで、ガザC、ガザDと続いたガザシリーズ、当然のようにガザEというM.Sも出るはずだったのですが、"ガゾーム"と名称変更になったようです。

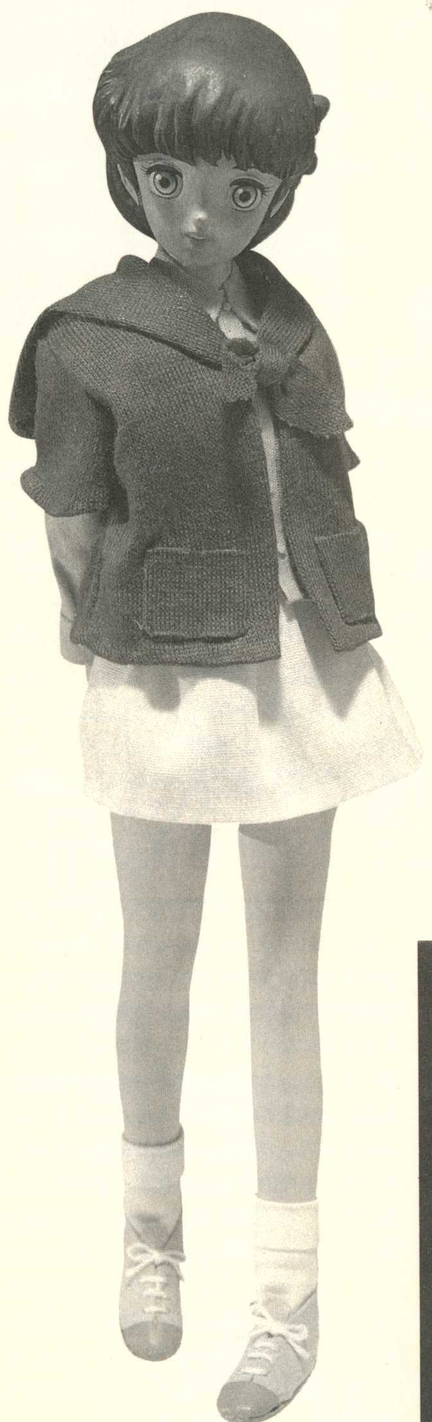


大阪府／川本和宏

MODELING MANUAL·3

ZZ キャラキター第2弾 リィナ・アーシタ

1/8 SCALE Motion Figure



1. 兄妹について

リィナはジュドーの妹であり、ジュドーはリィナの兄であります。つまり兄妹というわけで、ならばどことなく似ているものなのです。この事がアニメであってもです。（もっと海外では日本のアニメのキャラクターは、すべて同じ顔に見えてしまうそうですが）

それではこの兄妹の分析をしてみましょう。まず、髪の色（北爪氏によるとリィナとジュドーは髪の色の違う金髪であると考えていたそうです）が共通点といえます。次は目の色、形は男女の違いで多少違うようにも見えますが、ほとんどかわりはありません。ほかにはこれといった違いはないようだけど、笑い顔なんかも似ていると思いません、ダハハ！

2.リィナの体型

今回のリィナのボディは、前回のジュドーでカミーユのボディを流用したように、これもまたフォウのボディを流用したわけですが、ジュドーの時と違って、大幅な削り込みが必要でした。

リィナは年令設定からすると12～13歳の女の子なので、バスト、ウエスト、ヒップ、脚のライン等に少女らしい特徴が必要となってくるのです。（そんなわけで、森沢優とかミンキーモモを参考にすることにした）

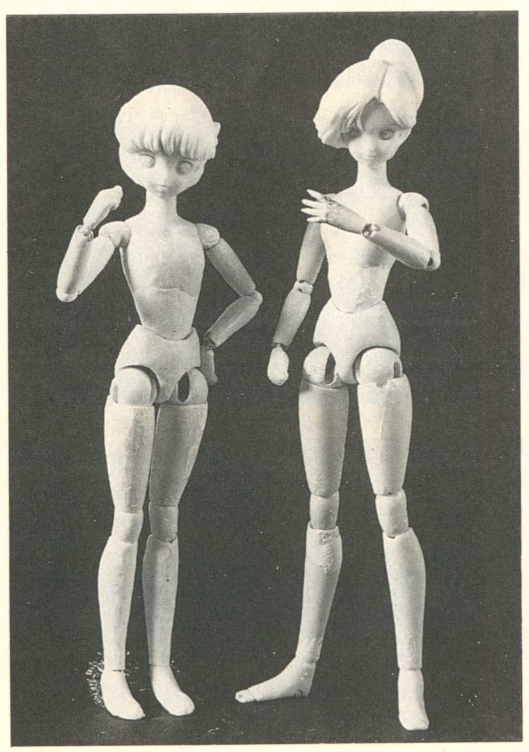
写真Ⓐはリィナとの比較にエルを横に置いたものです。（エルはフォウのボディを少々、いじった程度）この時点では、脚部も従来の可動式となっています。具体的な改修としては胸。ぺったんこではなく、また大きくなりすぎないように気をつける。（ロリコンアニメじゃないんだから）胴の長さは、あまり縮めずにと意識してみました。（なぜかっていうと大人より子供の方が比率的には胴長ですから、一般的には…）でも、あまりうまくいってないようです。（やっぱり、自分が短足なものだから、無意識のうちに願望で胴短・長足にしてしまうようです）あと、胴はあまりくびれないようにしました。

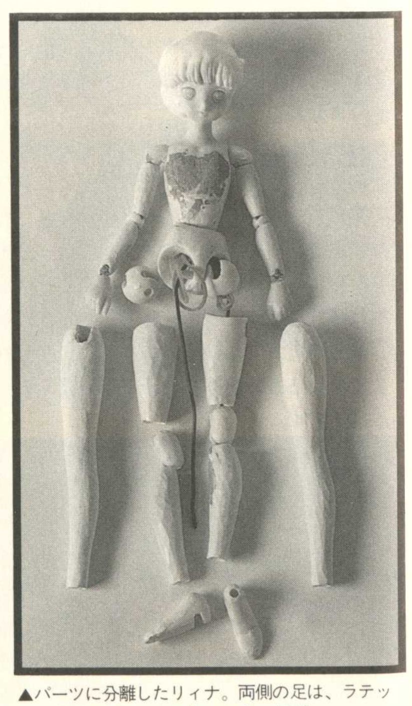
脚部に関しては、当然、エルより短かく細めにしました。だが、短かいのは正解だったのですが、細くしたのは間違いであったことに後で気づくのでした……。

腰と手については、単に細く短かくしただけです。

3.リィナの足

さて、これからが今回の最大のポイントとなった〝脚部〟です。

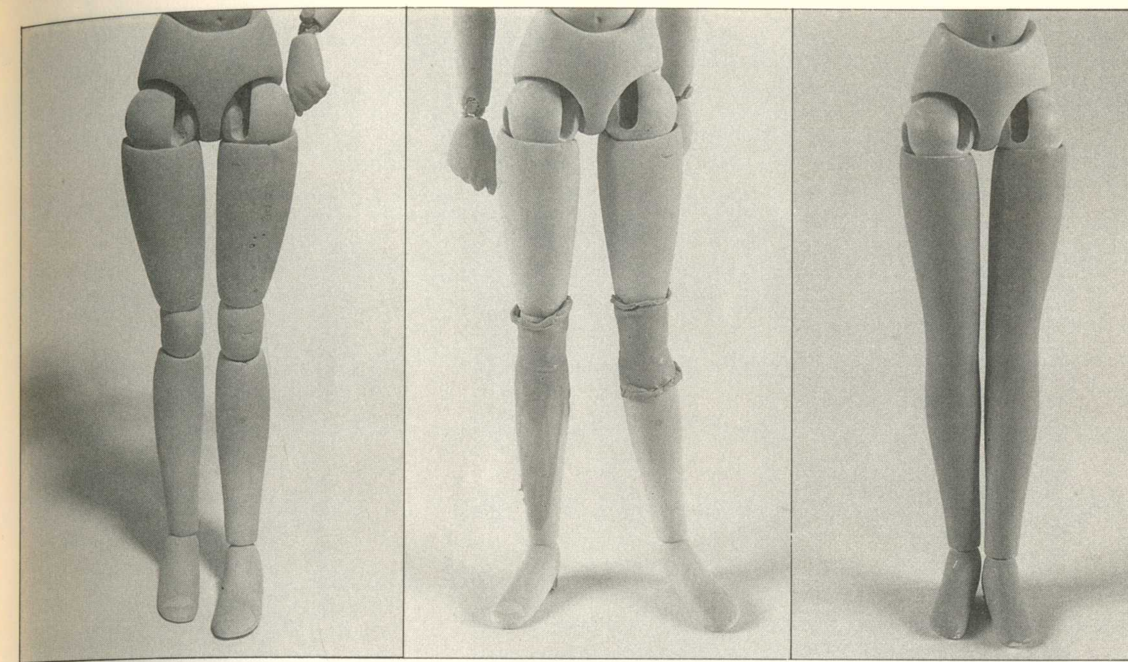




▲リィナの全高は、約19cm。この写真がほぼ、実物大ということになる。

▶製作途中のリィナとエル・ビアンノ。どちらも第3号のフォウのボディをベースにしている。エルはほとんどフォウとかわらないが、身長的には一まわり小さいリィナの場合、流用といっても、かなりの削り込みを必要とする。エルも近いうちに完成させてみる予定だ……。

▲パーツに分離したリィナ。両側の足は、ラテックス皮用の原型として作ったものだが……。



◀左が従来のモーションフィギュア式の関節。中央が、関節部をラテックスによって被ったもの。ただし、この方法は写真でもわかる通りに見事に失敗してしまう。左は、ラテックスの外皮用として用意したものだが、結局、今回のリィナの足のピンチヒッターとなった。

このリィナの製作にあたって、前回のジュドーが可動式なので、リィナもそれに合わせて可動にする必要がありました。ところが、そのまま作ると膝の関節が露出してしまうことになるのです。足首はソックス、股関節はスカートの中で隠せますが、膝だけはどうしようもありません。

そこで、今回は新素材として、怪獣の造型によく使われるラテックスを導入してみることにしたのです。このラテックスは液状のゴムでして容器から出して空気にさらすだけでゴムの被膜となってしまうのです。また、白色で水性の塗料を混ぜることによって簡単に色が作れます。（私の場合はアニメックスを使用）そこで、このラテックスを使って膝の関節を埋めてしまおうとか、型取りして足の皮を作って貼りつけてみようなどと考えてみたのですが……。

まず、足の関節埋めをしてみました。ところが、関節が埋まっても膝を曲げ伸しすると溝が出来てしまって、みっともなくなり、しかもムラがひどく（関節部にスポンジや布を貼ってからラテックスを塗るという方法もあるでしょうが…）そのうえ、プラキャストへの貼り付きが悪く、すぐにめくれてしまい、めくれた部分はくっ付いてしまうので元に戻すことはできない始末です。

そこで、次に型取り用の足を作って、石膏で雌型を取り、ラテックスを流し込んで、足の皮を可動部に貼ってみようとしたのですがよく考えてみると雌型製作時で前後に分かれるので、足への貼り付け時では、つなぎ目がもろに出てしまうわけです。この事から、この方法も結局、パスすることにしました。

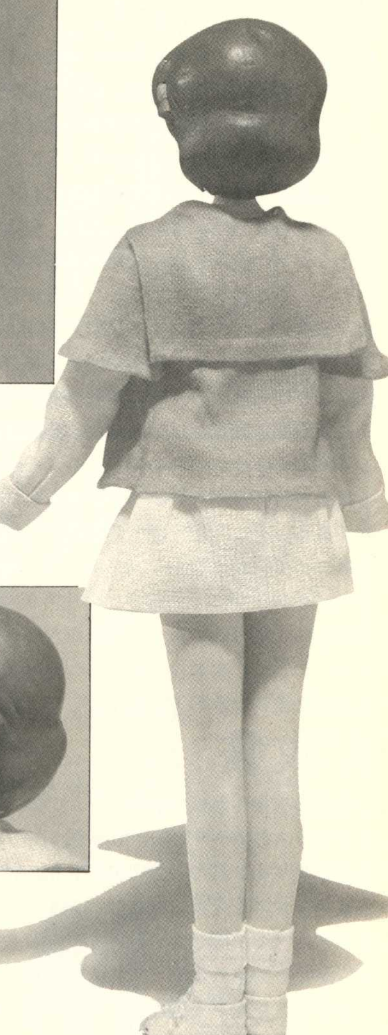
そう言ったわけで、ラテックスの導入は失敗に終わりましたが、研究を重ねてリターンマッチに挑んでみたいと思っています。



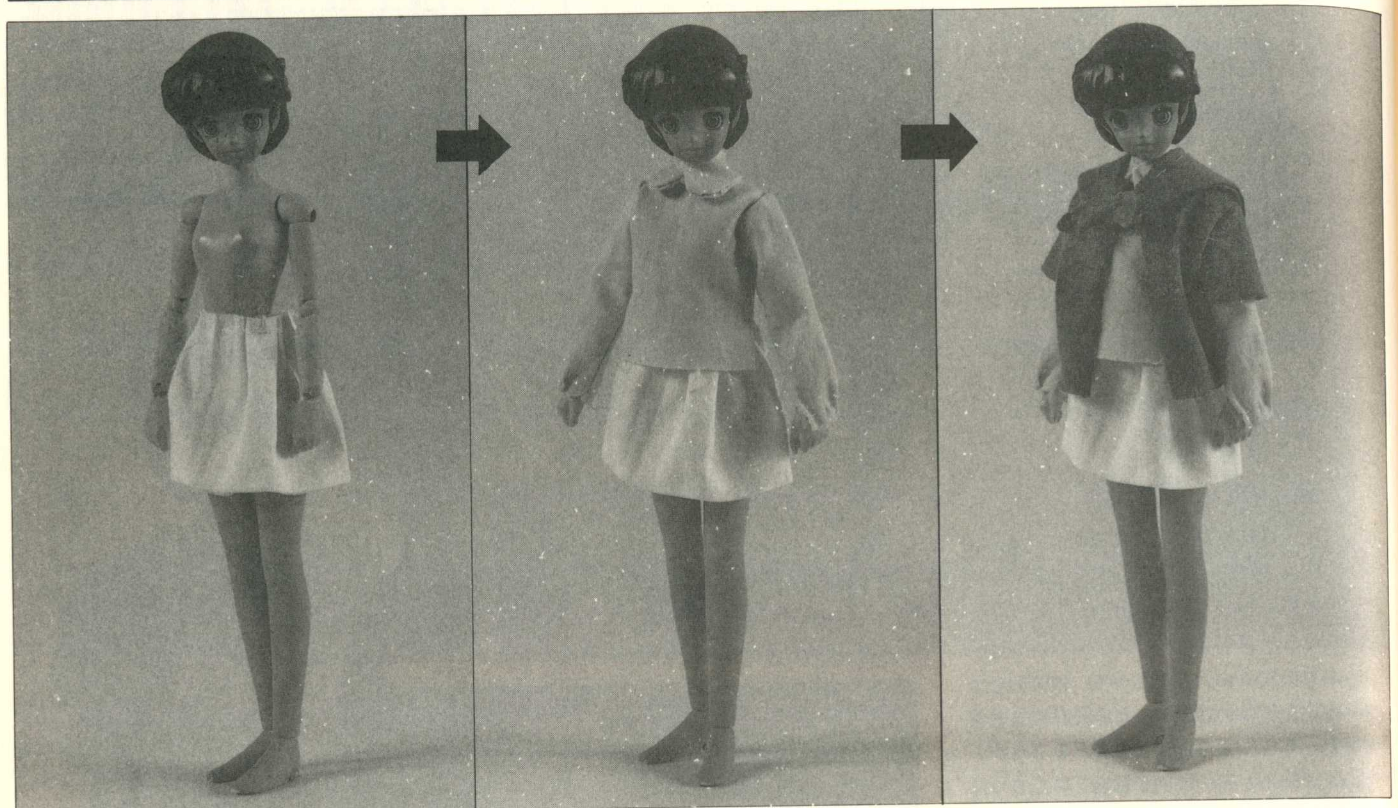








◀今回のリィナは、頭が2つ作ってある。表情はどちらが可愛かな……。ジュドーも第5号のものに加えて、コミカルな表情をもうひとつ作ってみた。



ラテックスが駄目になったので、次に考えたのが、そのまま関節を露出させてしまう方法。しかし衣裳を着せてない状態だと気にならないのですが、仮縫いの衣裳を着せた途端に奇妙な物に見えてしまいます。そこで、見た目の良さを優先して無可動の足にしてしまうことにしました。幸いなことに、先ほどのラテックスの皮用に作った足の原型があったので、これを使うことにしました。少し、改良が必要だったので、まず足に穴を開け、従来の可動式と同じように中に針金と輪ゴムを通すようにします。そして、膝は曲がらなくても股関節と足首だけでも自由に動くようにと**写真Ⓑ**のようにしたのです。ところが、よく見ると股関節附近の肉づきがあまりにも貧弱である。そこで粘土原型の便利さで急拠、盛りつけて速攻修整完了、(ストーブで乾燥させて、ヤスリがけで約30分という早さ) 悪戦苦闘の末、足はこのように出来あがったのでした。まあ、いずれはこのような形状で動く手足が必要になるのでしょうけど……。

4. 衣裳

今回の衣裳で型紙が必要だったのは、靴底とブラウスとカーデガン。比較的シンプルな構造とデザインだったので楽でした。靴は、まずソックスを足首に巻きつけます。ソックスはスカートと同じブロードを使用しました。次に薄いピンクの部分ですが、これはブラウスと同じブロードを使用してソックスの上に巻きつけ足の裏で貼りつけます。そして、その上に今度はエナメルクロスを靴先とかかとに貼り付けます。その後、ゴム板から切り取った靴底を貼りつけます。最後に太めの糸で靴ひもと針を使って縫いつけ結んで、靴先と靴底をピンクで塗って完成です。

ブラウスとカーデガンは、袖の縫いつけ以外はすべて貼りつけによるもので、道具はタチバサミ、両面テープ、ボンドGクリヤー、カッターです。カーデガンはジャージの様な生地で、ボタンは揚枝をきざんではったものスカートは、ふちを両面テープではって、腰のあたりをしぼり込んで巻きつけただけです。

5. ジュドーの追加ヘッド

リィナの側にいるジュドーは、ひょうきんで明るい表情の方が良いと考え、ジュドーの頭(ヘッド)を追加製作することにしました。

前回のジュドーの顔はいまひとつ、ふっ切れていない (前回のジュドー製作時にはまだ決定稿がなかった) 状況だったので、再度、トライしてみたわけです。このジュドーとリィナのキャラはとても気に入っているので、機会があったら、色々な表情も作ってみたいと思っています。

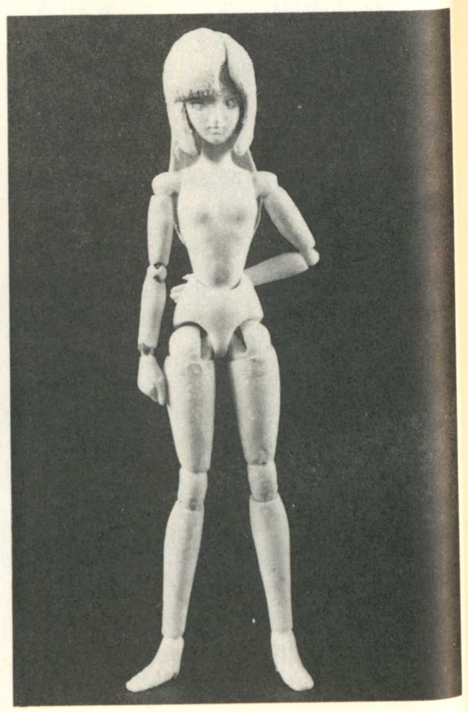


NEXT FIGURE

マシュマー・セロor

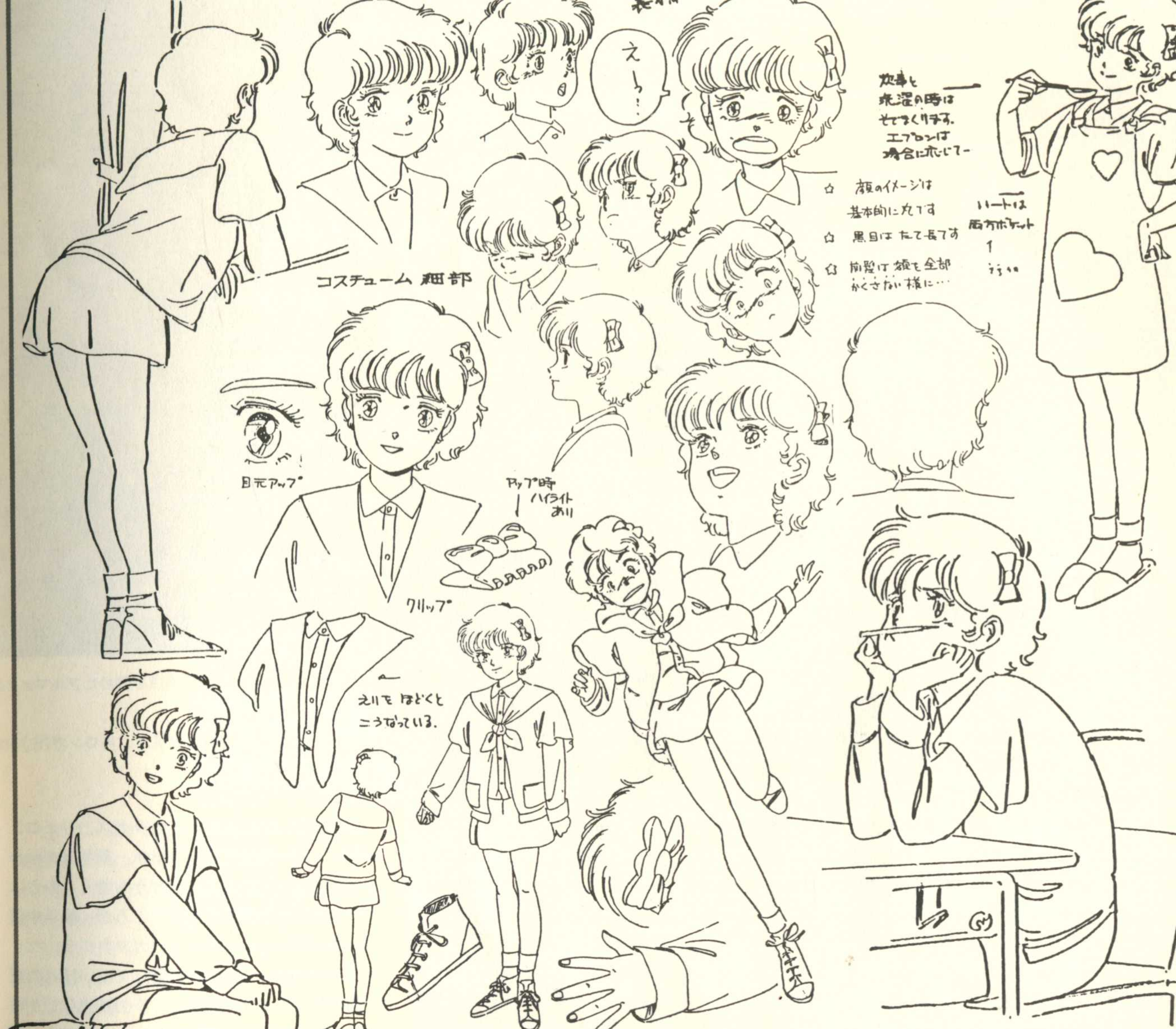
ルー・ルカor

エル・ビアンノ！？



■リィナ・アーシタ(決定稿)

リィナ・アーシタのキャラクター設定、決定稿。4号に掲載したものは準備稿であり、それがクリーンナップされたものだ。頭のクリップがかわいい！





M1号ガレージキット第2弾

ニセ・ウルトラマン
高さ30cm、予価5,000円、原型：進戸宏樹
今後のオリジナルキットに関してご意見、ご感想をお聞かせ下さい。
お礼としてニセ・ウルトラマンの生写真(3枚セット)をお送りいたします。

★一般プラモデル各種
マスダヤフライデー・マスダヤトーキングロビー・ゼーターガンダム・ツクダフィギュアー・バンダイスパイラルゾーン1)～5)ラブリーギャルズコレクション1)～4)各種エアーソフトガン各在庫有

★ガレージキット 店内ガレージキット展示中
ボークス・ビリケン・海洋堂・オズショップ・ゼネプロ
※新製品入荷 Bクラブオリジナルキット入荷中

★SFキャラクター絶版アイテム
●SF絶版プラモデル
●マルサンブルマーク・ソフトビニール人形
●絶版超合金
●5円ブロマイド、その他
各種買い取りも行っております

★造形材料各種
シリコン・プラキャスト・ハイキャスト(平泉洋行)FRP・透明ポリ・ガラスセンイ

★雑誌 ●Bクラブ・模型情報・宇宙船
●ホビージャパン・モデルグラフィック・タミヤニュース

絶版リスト第2弾発行中
(60円切手付返信用封筒にて申し込み下さい)
第3弾5月5日発行予定

プラモデルショップ
M1号
〒963 福島県郡山市中町11-5やまのいカルチュアセンター2F
☎(0249)32-0390 ● 第3火曜定休日：営業時間AM10:00～PM7:00

ザ・ベルスター在庫有り(お早目に)
●各種通販も承っております。

SOFT VINYL MONSTER WORLD

愛しきソフトビニール怪獣たちよ…

連載第2回

ウルトラマンとその怪獣たち

倉治 隆 TAKASHI KURAZI







▲リアル・ソフト怪獣の頂点を極めたブルマァクGサイズのドラコ。

◀パゴス(右)の首をすげかえて、ネロンガ(左)やガボラが発売された。

前回は、バルタン星人の商品化（ソフト人形のみ）の変遷を辿ってみましたが、今月は〝ウルトラマン″シリーズの怪獣全般を紹介することにしましょう。

昭和41年の7月中旬、「ウルトラQ」が終了するころオモチャ屋の店先にSサイズのウルトラマンがあらわれます。マルサンはこれに続いて450円売りのウルトラマン(約30cm)をはじめ、13種のSサイズ怪獣を発売します。ハヤタ、バルタン星人、ネロンガ、アントラー、レッドキング、チャンドラー、ガボラ、ギャンゴ、ドドンゴ、アボラス、バニラ、ゴモラ、メフィラス星人が翌年春の放映終了時まで、月3～4体のペースで出ました。ハヤタ隊員は黒部進には似ておらず、健康的な少年のような顔立ちでした。胸に輝く流星マーク、右手にはしっかりとスーパーガンを握っています。この右手を上にあげてやると、変身の時に使うベーターカプセルのようにも見えます。ネロンガ、ガボラ、チャンドラー、アボラスは着ぐるみと同じように、パゴス、ペギラ、レッドキングといった怪獣の首をすげかえて成形色を変えただけのものです。

ウルトラマンについては、ソフトではありませんが、ポリエチレン材質で全長40cmの大型フィギュアが出ています。これはシルバーグレーの成形色で、マルサンが販売していたプラモ専用塗料〝プラカラー″が付いて価格は1500円でした。このウルトラマンは、口許にスジがあり、Aタイプといわれる初期のマスクに忠実な顔をしているのが特筆ものです。

さて、昭和45年に入るとハヤタをのぞく14種のウルトラマンシリーズのソフト人形の発売はブルマァクへと受けつがれます。ブルマァクでは、このラインナップに加えて、ベムラー、マグラ、ジラース、ガマクジラ、ザラブ星人、ヒドラ、ケムラー、テレスドン、ジャミラ、ギガス、ゴルドン、スカイドン、シーボーズ、ザラガス、ジェロニモン、キーラ、サイゴ、ゼットンと18種類のSサイズが発売されます。また、Gサイズとしてラゴン、初代ドラコ、バルタン星人、レッドキング、ゴモラの6種、Mサイズでも筆者が確認しただけで28種類（ウルトラマンを除く）もあります。Mdサイズもバルタン星人、レッドキング、ゴモラ、メフィラス星人の4種がそれぞれ発売されました。このサイズにはゼットンもあるのですが、右手にロケット弾発射口があり、体型もズングリしている所から、「帰ってきたウルトラマン」に出た二代目ゼットンと考えた方がよさそうです。

さて、ここで新たに出た18種のSサイズをを発売順に整理してみますと、昭和45～46年にマグラ、テレスドン、ザラガス、ジェロニモン、キーラが発売されます。原型師がかわったためか、この5体はどうも着ぐるみとはかけはなれた印象です。ところが、46年中盤以降に発売されたギガス、ガマクジラ、サイゴ等はスケールモデルと言ってよいほどの完成度で、ケムラーやジャミラの指先などそれまでのソフトでは見られなかったリアルな出来ばえです。

初代ドラコ、ラゴンはGサイズとMサイズはありますが、Sサイズは出ていません。また、ラゴンには胸のふくらみがありませんので、筆者はウルトラマンのラゴンと確信(?)しております。

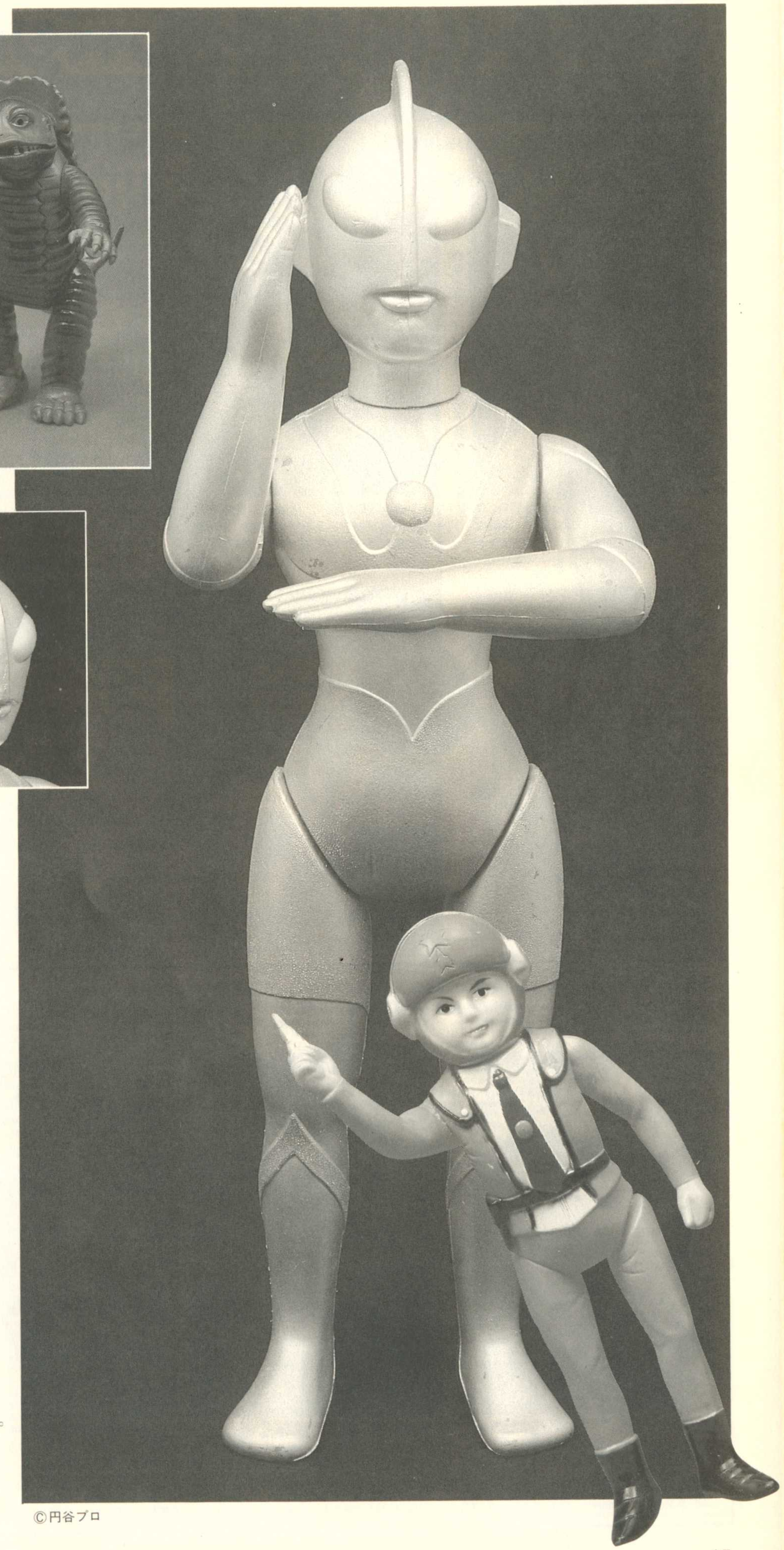
時は移り、昭和53年ごろから再々度、怪獣に人気が集まるようになり、バンダイ・ポピーより〝キングザウルス″という名称でウルトラ、東宝の怪獣がソフト人形になりました。このシリーズではウルトラ怪獣だけで66点が発売され、ウルトラマンの怪獣は21点ありました。ペスター、ザンボラー、グビラ、ゲスラはこのシリーズで初めてソフト化されました。また、グレートザウルスの名でバルタン星人、レッドキング、ゴジラのGサイズ(1500円、Sサイズは380円）があり、この3点は店頭ディスプレイ用の1m大のものも作られています。



▲全然似ていないジェロニモン(左)と、そっくりなケムラー(右)



▶口もとにスジがあり、Aタイプの顔をした40cm大ウルトラマン。



このブームが去った昭和56年あたりから、筆者のようなソフト人形や絶版となったキャラクタープラモの愛好家の活動が盛んになります。同時に、神戸在住の井上雅夫さんのゴジラあたりからでしょうか、超リアル志向の怪獣モデルがマニアの手によって作られるようになります。これはプラキャストやシリコンゴムといった複製材料が進歩したためでしょうが、ソフト人形で育った世代が「当時、こんなリアルなオモチャが欲しかったのだ！」という心の叫びをエネルギーにしたからだといえましょう。

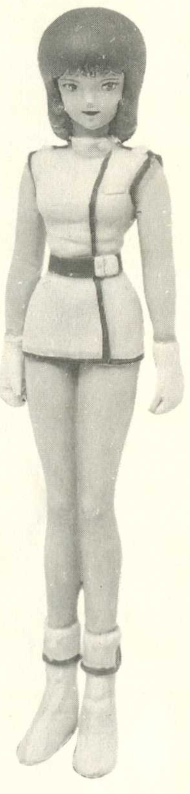
こういったファンの志向を敏感に読みとったバンダイ・ポピーより、昭和58年初頭にリアルホビー第1弾・バルタン星人が発売されたのです。ソフトの方は〝ウルトラ怪獣コレクション″として、Sサイズがウルトラだけで41点（ウルトラマン怪獣は19点)、Gサイズ3点、Mサイズ5点が出ました。このシリーズは、ソフト技術の進歩と考証の確かさからソフト怪獣の進化の極致ともいえるものとなっています。ただし、リアル志向によって、マルサン、ブルマァク時代にあったデフォルメされた可愛らしさは失われてしまいました。

●次回はウルトラマンの怪獣のすべてです。

©円谷プロ

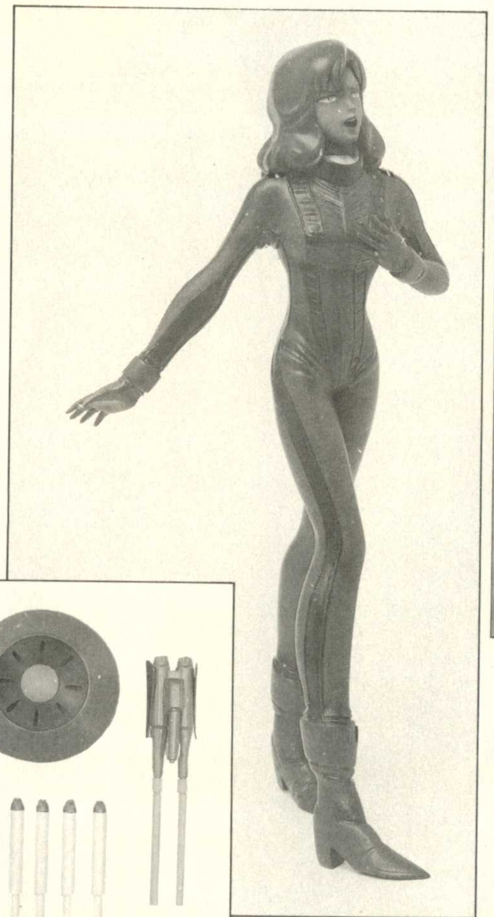
B-CLUB特製ガレージキット・カタログ

Bクラブでは、ファンサービスを兼ねてガレージ・キットを商品化しています。
お買い求めは、下記の〝B-CLUB特製ガレージキット取扱店〟でどうぞ。



▲1/12ファ・ユイリィ
小売予価¥1200 B-CLUB4で紹介。原型は寺岡邦明氏。ボディと両手の3パーツ。
4月発売予定。

▶1/6 ロザミア・バダム 小売予価¥3000
Bクラブ4で紹介した千草巽氏原型のロザミアです。
ロザミアの表情を見事に再現しています。



◀1/144パラスアテネ用武器セット
小売予価¥1.800 ビームガン、大型ミサイル×4 シールドのセット。



▲1/6リン・ミンメイ
小売価格¥3500
原型は三星政広氏。バービーの服が流用可能。



▲1/8セイラ・マス
小売価格¥2500
原型製作・ひらおか
しえさん。



◀1/8フォウ・ムラサ
メ 小売価格¥2800
原型製作・石井和夫氏
Zガンダムの中で人気
最高のキャラクター。

B-CLUB特製ガレージキット取扱い店リスト ☆このリストは、3月3日現在のものです。

北海道
釧路市／模型のいわさき 0154-22-1659
士別市／たからや 01652-3-4288
帯広市／コーヨーホビー 0155-22-6094
札幌市／タキオンどりいむらんど 011-883-8237
札幌市／イ小川 011-642-4111
函館市／研美堂 0138-45-0410
青森
青森市／工藤模型 0177-73-5160
弘前市／ニシムラ模型店 0172-35-1442
岩手
盛岡市／佐藤模型店 0196-52-2266
山形
鶴岡市／パラシュート 0235-24-9112
宮城
仙台市／仙台模型 0222-61-3489
石巻市／嶋田商店 0225-22-0155
泉市／ホビーショップノダヤ 0222-51-0748
富山
富山市／愛児堂 0764-21-1188
石川
金沢市／加藤模型 0762-31-5148
松任市／ぷらも 0762-76-6995
福井
敦賀市／ホビーショップベアー 0770-22-0023
福島
東白川郡／㊉鈴木商店 0247-33-2870
郡山市／MI号 0249-32-0390
福島市／ナスカ 0245-57-2767
福島市／せきや模型店 0245-22-5497
群馬
利根郡／若草 0278-72-2072
桐生市／桐生模型 0277-22-3728
伊勢崎市／ぴおすて模型ほそい 0270-26-5442
太田市／やました 0276-25-2524
前橋市／ホビーショップトムトム 0272-34-4080
栃木
那須郡／ホビーショップスリーディ 0287-88-7788
宇都宮市／てづか模型 0286-34-9592
茨城
水戸市／ガリバー 0292-21-4754
日立市／㈱かざみ玩具 0294-33-0269
土浦市／模型のタカノ 0298-31-6207
水戸市／カネカワ模型店 0292-41-8453
稲敷郡／ウチダ 0298-72-0375
埼玉
坂戸市／小島モデル 0492-81-3601
川越市／玉屋 0492-22-5620
入間郡／おかもと模型 0492-61-1559
熊谷市／模型センタースズキ 0475-22-1650
桶川市／おぢいさんの店 0487-74-5261
大宮市／イエローサブマリン 0486-52-7977
所沢市／トイメイトフジ 0429-22-3144
川越市／ホビーハウスかとう 0492-33-3176
与野市／ほていや 0488-32-2034
川口市／プラホビーショップリンダ 0482-24-6900
川口市／スズキ模型上青木店 0482-55-5790
川口市／トラヤ 0482-95-5495
春日部／ローヤル模型 0487-52-6927
与野市／ほていや 0488/32-2034
越谷市／シャトル 0489-77-6386
千葉
千葉市／マルケイ商店 0472-22-7047
野田市／ハシモトホビー 0471-29-3404
千葉市／オガワ模型 0472-22-1788
習志野市／ハッピー 0474-73-2007
浦安市／ホビーショップコンボイ 0473-51-8771
君津市／太陽模型 04395-2-8208
船橋市／ホビー1 0474-67-0207
松戸市／ハチビー 0473-86-5189
松戸市／おもちゃランド 0473-33-1125
野田市／こどもや 0471-24-7301
我孫子市／ホビーセンタームンド 0471-85-0553
船橋市／斉藤模型 0474-25-2211
君津市／太陽模型 0439-52-8208
志木市／ホビーショップキック 0484-74-0073
市川市／ひばり模型 0473-22-7272
市原市／オズショップ 0436-43-2564
柏市／ビギーハウスいづつや柏店 0471-64-1851
東京
江東区／深川模型 03-645-7842
台東区／ヤマシロヤ 03-831-2320
中央区／博品館トイパーク 03-571-8008
板橋区／フロンティアランド 03-977-9954
杉並区／ベルホビー 03-337-0629
府中市／ムラタ模型 0423-66-8325
新宿区／CBぶんけん 03-209-1648
北区／ヤマナカ模型 03-901-4848
板橋区／フジヤ 03-960-2829
目黒区／マミー 03-717-3333
国分寺市／パラダイスロード 0423-24-2280
世田谷区／ホビーショップサニー 03-413-0857
江東区／ピンバイス 03-641-8383
足立区／ホビーショップポッポ 03-884-3436
豊島区／ホビースポットユウ 03-982-3236
葛飾区／スエヒロ模型 03-609-7553
台東区／プラモランドモリオカ 03-831-3952
墨田区／ホビーショップスリーエス 03-614-3239
江東区／ミカワヤモデル 03-615-0082
墨田区／まつや書店 03-632-0026
渋谷区／ホビーセンターえんどう 03-376-4058
荒川区／フォルクスモデル 03-891-7230
調布市／ホビーカワシマ 0424-87-5026
練馬区／ミキ模型 03-904-3854
町田市／ホビー模型おくぬし 0427-28-2771
町田市／なかじま商事㈱ 0427-25-2211
足立区／アポロ 03-887-4133
武蔵野市／ホビーショップラーク 0422-21-1311
杉並区／喜屋ホビー 03-398-1424
杉並区／ナカマ模型 03-394-1253
板橋区／服部おもちゃ店 03-930-5763
世田谷／青木屋 03-421-9295
板橋区／高島平模型 03-935-4310
渋谷区／ミスタークラフト 03-461-2665
世田谷／おもちゃのメルヘン 03-427-5065
立川市／ホビーショップコトブキヤ 0425-22-3500
江東区／ミカワヤモデル 03-615-0082
板橋区／おもちゃのヨシオカヤ 03-956-3484
神奈川
大和市／KID BOX 0462-69-7556
横浜市／ホビープラザ 045-902-5797
相模原市／斉木玩具店 0427-55-8317
秦野市／プロショップますだ 0463-81-0550
平塚市／こみや商店 0463-21-2629
横浜市／ケイショップ洋光台店 045-831-2380
川崎市／モデルカワサキ 044-544-2407
逗子市／つばさ模型 0468-73-7002
秦野市／米山模型店 0468-88-1835
川崎市／ホビー模型おくぬし 044-733-1241
相模原市／さがみ模型 0427-54-8866
川崎市／石原商店 044-822-3864
横浜市／横浜模型 045-441-2901
相模原市／おきやま 0427-43-5656
小田原市／モデルベンケイ 0465-22-3933
藤沢市／赤羽模型玩具店 0466-22-1066
相模原市／スカイホビー 0427-61-3960
横浜市／モケイラッキー 045-401-8523
静岡
浜松市／エイチビー 0534-54-7888
島田市／おもちゃのピノキオ 05473-7-5594
沼津市／マルサンホビー 0559-62-5048
田方郡／三須電機商会 0558-72-0317
焼津市／タキイ模型 05462-9-5058
浜松市／尾崎模型店 0534-71-8858
静岡市／イワザキ 0542-85-7950
浜松市／ひの木模型 0534-37-6107
富士市／創研フォト 0545-52-3509
静岡市／さの模型店 0542-53-6361
静岡市／マリコホビー 0542-58-7045
山梨
中巨摩郡／こしいし 0552-79-0129
新潟
三条市／クリヤマモケイ 0256-34-4079
新潟市／日野屋玩具店 0252-22-0201
長岡市／模型のコクピット 0258-34-7517
長岡市／龍文堂 0258-32-2782
長野
松本市／アイドマホビーショップ 0263-32-8348
上田市／森治玩具店 0268-22-1128
長野市／ポストホビー 0262-26-0725
愛知
豊田市／模型のこくぴっと 0565-53-2727
名古屋市／たまご屋 052-915-2208
名古屋市／キンダーランド 052-822-4350
名古屋市／だるまや玩具店 052-471-1680
名古屋市／プラモハウス 052-703-4332
名古屋市／おもちゃの店バンビ 052-772-0338
名古屋市／ホビーベース烈風 052-872-3476
名古屋市／ホビーメイト 052-853-4355
名古屋市／富士模型 052-411-5831
美濃加茂市／太郎模型 0574-26-8513
豊橋市／ベルホビー 0532-62-9730
名古屋市／おもちゃのメルヘン 052 853-0080
名古屋市／榎模型 052-521-3411
江南市／おもちゃのデンマーク 05875-4-2626
名古屋市／サカエ玩具 052-895-7055
名古屋市／メイクス 052-876-4704
名古屋市／ロコホビー 052-901-5535
海部郡／宝模型 052-441-6911
名古屋市／ホビータイムイリナカ 052-833-2101
岐阜
岐阜市／江崎模型 0583-63-2260
海津郡／田村屋 05846-6-3232
高山市／アラジン 0577-33-0864
滋賀
八日市市／ホビーショップオサダ 0748-23-5779
三重
津市／ホビーショップアラミス 0592-28-4331
鈴鹿市／おもちゃのウシバ鈴鹿ハンター店 0593-79-0312
京都
福知山市／ホビーショップウイング 0773-23-4725
京都市／京都模型 075-841-7098
京都市／サガニックホビーショップ 075-872-3092
北区／サントイスだるまや 075-491-0484
与謝郡／田川模型 07724-2-2796
京都市／ショウワ 075-343-1115
京都市／細井模型 075-461-7945
京都市／ユニバーサル模型社 075-561-1524
京都市／北野モデルセンター 075-462-5946
奈良
奈良市／杉本模型教材店 0742-33-3888
大和高田市／サーキットホビー 0745-52-5939
大阪
大阪市／モケイの火の鳥 06-752-7299
寝屋川市／内田模型 0720-27-3809
高槻市／あわじや玩具 0726-71-1184
大阪市／むげん 06-325-2353
大阪市／マックスホビー 06-581-2425
大阪市／ろくべい玩具店 06-621-8144
大阪市／シギノモデル 06-961-7531
堺市／ホビーランド 0722-32-0031
枚方市／ホビーポット 0720-51-6174
大阪市／ニシダヤ金剛店 0723-66-7811
東大阪市／岡本模型 06-723-9538
大阪市／池野ホビー 06-931-4796
大阪市／マルタ模型ミナミ虹の街店 06-213-6151
岸和田市／ムサシヤ 0724-39-6348
大阪市／キンダートーイなんば店 06-644-2829
豊中市／浅井模型 06-852-0425
大阪市／ゼネラルプロダクツ 06-718-0588
大阪市／ペリカン谷門 06-697-2863
兵庫
神戸市／六甲模型店 078-851-3322
神戸市／ホビーショップアーキーズ 078-453-2533
神戸市／石井商店 078-851-9473
尼崎市／中央モデル 06-411-6460
尼崎市／ユーエストイス 06-419-2721
西宮市／西宮スタンプ&ホビー 0798-65-0050
三木市／三木ホビー 07948-2-2082
広島
福山市／ペリカン福山店 0849-26-1329
広島市／アニメイト広島 082-249-0141
呉市／ホビーショップ広 0823-74-0933
広島市／ニイタニ 082-248-2172
鳥取
米子市／おおはら模型 0859-32-5919
四国
高松市／ホビーセンター 0878-34-3412
今治市／今治模型社 0898-22-5655
高松市／イッコーホビー 0878-31-3511
丸亀市／石井模型 0877-23-3270
松山市／富士教材 0899-41-9413
新居浜市／コモダ文化 0897-33-1309
高知市／アドベン高知 0888-72-3462
九州
熊本市／模型センター日教社 096-355-1880
北九州市／ホビーショップアトム黒崎 093-621-4373
熊本市／たかしな模型店 096-381-3372
長崎市／でぐち玩具 0958-44-4324
北九州市／アトム模型 093-531-4844
北九州市／フカヤ 093-662-1239
福岡市／ホビーショップアトム博多店 092-714-3500
福岡市／ホビーショップトムソーヤ 092-681-3522
佐世保市／スカイ模型 0956-25-1486

B-CLUB・模型情報別冊バックナンバー・リスト／全部もっているあなたはエライ!

B-CLUB編集部および、模型情報編集部では、模型ファン、アニメファンの為に資料性の高い独自の本作りをしています。 プラモデルそしてアニメーションを語る時に、MJマテリアル、B-CLUBはきっとあなたのお役に立つことでしょう。 全国の模型店、玩具店でお買い求め下さい。



MJマテリアル①「プリティフィギュア」
¥380 アニメキャラをフィギュアで再現。アニメファンにも、模型ファンにも喜ばれる1冊です。オールカラー36ページ。



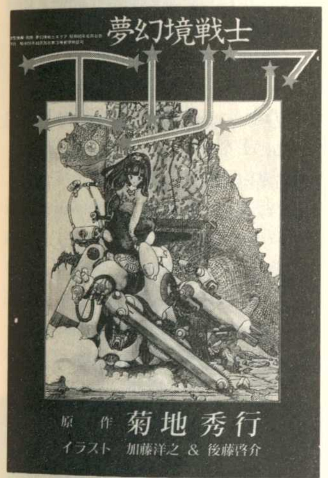
MJマテリアル②「銀河漂流バイファム」
¥280 人気アニメ、銀河漂流バイファムのメカ設定を集めた1冊です。バイファムファン必携の書。36ページ。



MJマテリアル③ 「重戦機エルガイム」
¥380 衝撃的デビューであったヘビーメタルデザインの初期デザインから決定稿まですべてを掲載。60ページ。



MJマテリアル④「機動戦士Zガンダム①」
¥480 ZガンダムのMSを質の高いディオラマとフルスクラッチ作品で紹介。アニメメカ設定も豊富に掲載。



MJマテリアル⑤ 「夢幻境戦士エリア」
¥500 当代きっての人気SF作家、菊地秀行原作のメカファンタジーです。加藤・後藤コンビの描くイラストが魅力です。



MJマテリアル⑦ 「魔法の天使クリィミーマミ」¥560 オリジナルビデオ・ロンググッドバイの魅力をフィルム、イラストフィギュア作品で紹介。76ページ。



MJマテリアル⑥「機動戦士Zガンダム②」
¥560 Zガンダムのキャラクターを中心に設定資料と高い質のフィギュア作品でまとめた一冊。68ページ。



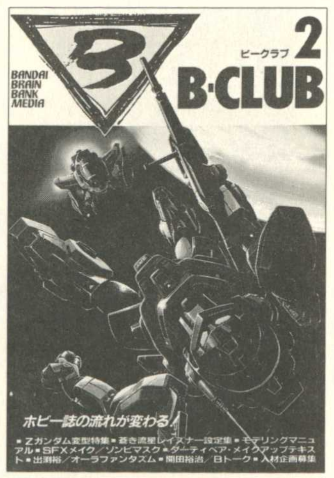
MJマテリアル⑧「魔法のプリンセス・ミンキーモモ」¥560 オリジナルビデオ・夢の中の輪舞をテーマに石井フィギュアがたっぷり、フィルムもたっぷりの一冊。76ページ。



MJマテリアル⑨「第1回人材企画作品集フレッシュブレーン」¥500若い才能が凝縮されているメカデザインとまんがの本。この中から明日のスターが生まれる。122ページ。



B-CLUB① (パーキングエリア) ¥980
カーモデラー必見。質の高いカーモデリングとBOWのボックスアート、バンダイカーモデルオールカタログ収録。68ページ。



B-CLUB②¥480 Zガンダム変型特集蒼き流星レイズナー特集、ダーティペア等アニメ&ホビー誌としての特長を強く打ち出した実質的なB・C創刊号。74ページ。



B-CLUB③¥650 Zガンダム設定資料集。フォウ・幻想、富野インタビュー（機動戦士ガンダムZZについて）石井式モーションフィギュア。100ページ。

★上記の本のお問い合わせは「〒424 静岡県清水市袖師町702 バンダイ静岡工場 B-CLUB編集部」まで。
★「夢幻境戦士エリア」と「B-CLUB3」は書店でも取り扱っています。

MyOriginai

幻獣大系――ワグとその世界――

プイ・バンジョーネの幻夢・動物記

STORY:聖　咲奇
DESIGN:雨宮　慶太

1.プイ・バンジョーネ、家を買う

冬の1日。北向きの窓から差し込む緑太陽の弱光が物置の中にゆらめいて、雑然と並べられた〝昔〟をやわらかく浮びあがらせている。

世界学者であり、旅行家でもあるプイ・バンジョーネが、その家を買ったのは二日前だった。

「古い家が良いのだ。」

バンジョーネはツブチャ樹の切り株をそのまま利用したテーブルをガダイ族にしては少々太めの指でコツコツと叩きながら言った。

ピガロム族の不動産屋主人は、その大きな単眼の中に尊敬をたたえながらバンジョーネの口元を見つめていたが突然〝ファ〜〜〜ォイー〟という叫び声を上げた。それはピグロムが驚いた時や、何かに気付いた時にあげる声だったが、この不動産屋のそれはちゃんと尻上りのアクセントを持ち、彼が比較的に裕福な家庭で育ったことを示していた。

不動産屋は前頭部にある三つの気孔でフシュフシュと音を立てながら、バンジョーネに言った。

「それでしたら〈フシュ〉バンジョーネ様〈フシュ〉とっておきの〈フシュ〉物件がございますよ〈フシュ〉。」

その物件とは、ごく最近まで、トイスケロ族の富豪が住んでいたという広い物置付きの一戸建てだった。丘の上にあり、甘い香りとする紫色の沼も近いと主人は説明した。

そして、彼はバンジョーネに大きな遠眼鏡を手渡して、天井からぶらさがったひもの一本を引いた。ガラガラという音と共に壁の一画が開き、エッカルト界の大半を占めるコバルト色の草原地帯がひろがる。はるか眼下である。かすんだような緑太陽の光の渦の中にこの不動産屋のある山と同じくらいの高さの山がいくつか見える。

「〈フシュ〉あそこでございます〈フシュ〉。」

バンジョーネは主人の指し示す方角へ遠眼鏡を向けた。小高い丘の上、緑の大気を全身にまとわりつかせたようなライトグリーンの家が遠眼鏡の視野に入ってきた。屋根の上に大きく売り家である事を示す文字が書かれている。アビチャ鋼を壁面に貼り付けた建物が物置きなのだろう……。

「買った!」

「〈フシュ〉ありがとうございます〈フシュ〉!」という訳で、ハモゲ丘陵の家はバンジョーネのものになった。

2.プイ・バンジョーネ、ワグ古文書を発見する

ケナガコオロギの尾で作られた吊りひもで天井から吊られたオケニャ灯が淡い光をなげかけた。バンジョーネはスイッチの埋め込まれた壁面から物置きの隅に目を移した。

大きくて丈夫そうな箱がある。バンジョーネのとがった耳がピクリと震える。

――何かある!

箱に近づきながら彼は、ある種の予感めいた物を心に描いていた。

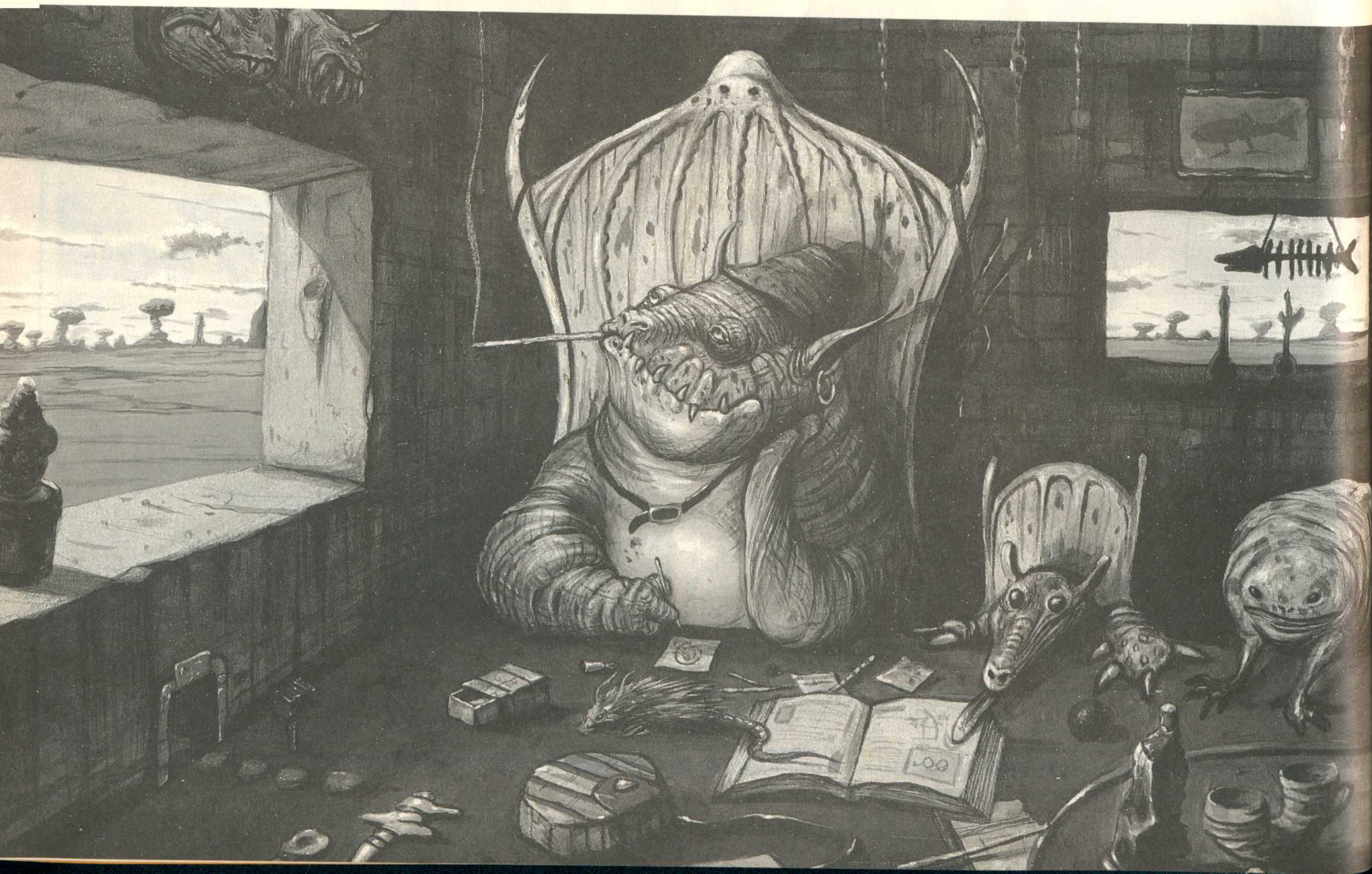
世界学者にして、高名な冒険家であるバンジョーネ(彼は他のあらゆる生物が彼の事をこう呼ぶのは当然だと思っていた)は常々、もうひとつの世界があるのではないかと考えていた。それについて彼はかなり具体的なイメージを持っていたが、下男として使っていたプアロ人に喋ったため、そのイメージがひどくバカバカしい物に感じられ、二度と他の生物に喋るのはよそうと心に誓った。(プアロ人は、他人から聞いた〝考え〟をひどくバカバカしい物に変えて、相手の頭に送り返すという特技を持っている)

バンジョーネの予感は、そのもうひとつの世界と物置の隅にある箱が何かの糸で結ばれているのではないかという事だった。

箱を開けようとしたバンジョーネの眼に、ふたたびこびりついた灰色の汚れが映った。それを少しだけ、そぎ落して陽にすかすとバンジョーネの眼が大きく見開かれた。

まぎれもなくそれは、キンヂャ・ムンビィの糞の化石だった。

キンヂャ・ムンビィは、絶滅した古代生物の中では最も謎に満ちたものだった。1000の1000万倍ほどの緑太陽逆逆暦(ものすごく昔)、狩猟尾族であるヨンゴイとその敵対関係にあったソイマンテがキンヂャ・ムンビィの骨から武器を造るため乱獲し、絶滅に追い込んだと伝えられる。



そのキンヂャ・ムンビィの糞の化石がこびりついていたのだ。

この箱は〝太古〟に通じている……

緑太陽が東の丘に姿を消し、中央からセピア光球が高度を落してくる頃、バンジョーネは興奮の極みに達していた。

大型の旅行獣キョガリニイの甲羅の一部、正体不明の球体生物の壜詰め、ヨンゴイの戦士が使用した武器〝雷の杖〟、前世界の生物中、最も個体数が多かったというミナハヨ・チャンギ(ミーチャンと呼称される)とハグナス・チャンギ(ハーチャンと呼ばれる)の雌雄標本、両棲類ガルプゾフの部厚い顔の皮にハグナス・チャンギの血で描かれた古代絵画の数々………。

それらが、次々と箱の中から出現した。そして最後に一冊の写本が残った。陸棲クッタゴンの腹部の皮を数十枚、綴じた物にびっしりと何かが書かれている。裏表紙には古代エッカルト文字で大きく〝ワグ〟と記されていた。

3.バンジョーネ、ワグたちの時代に遊ぶ

セピア光球(セピア太陽とも云う)がテンシー山の上にピタリと静止した時、バンジョーネは物置の中に座してワグ古文書といわれる世紀の奇書の解読に取りかかっていた。

古代エッカルト語はバンジョーネの専門ではなかったが、そこはさすがに貴族、常識として学んではいたし、これまでの冒険旅行の経験からいくらか習得もしていた。(彼は3の5倍の昔、北のアンガラウム谷でソイマンテの生き残り相手に死闘を演じたのだが、その話は、また別の機会としよう)

読んでいるうちに、バンジョーネは時を忘れた。我を忘れた。おまけに、自分が存在している現代エッカルトの世界も頭から消えた。

やがて、セピア太陽が上昇を始め、それはとんでもない速度で空の上に消えていった。

エッカルトの大地に闇が降りてきた。

しかし、バンジョーネはムシムシする草いきれの中で、黄色い太陽の光をあびてたたずんでいた。〝意識〟が、バンジョーネを時の彼方へ運んできたのだ。時として、個体に時間を越える能力を与える〝意識の神〟はエッカルトでは信仰の対象となっていた。エッカルトの生物たちは、一応にその意識の神、イーアルを信じていたし、またそれは確かに存在していた。

何者かが吠えた。さほど、離れてはいないようだ。バンジョーネの体が無意識に動いて、武器になりそうなものを捜し始める。

二度目の吠え声はすぐ近くに聞こえた。恐ろしく巨大で獰猛な敵の姿がバンジョーネの頭をよぎった。まわりには棒切れ一本落ちてはいない。

「これはまずい、とってもまずい!」

バンジョーネは眼を閉じた。肉食獣に引き裂かれる自分の姿が眼の前をかすめた。しかし、巨大な敵は一向にその姿を見せようとしない。

三度目の吠え声がバンジョーネの足元からひびいてきた。やってきたのは、バンジョーネの左足くらいの大きさの昆虫に似た生物だった。かがみ込んで昆虫をつかみあげたバンジョーネは、しげしげとそれをながめた。昆虫は全身を鮮かなブルーに染めて再び吠えた。

「どうだい、驚いたかね?」

突然の声にバンジョーネは、昆虫を取り落して振り向く。いつの間にやって来たのか、全身が毛に被われている小さな生物が立っていた。

「キョムというのだが、この辺に棲んでいない。あの声は一種の武器の様なものだな。この辺の動物たちは、本能的にあの声が嫌いでね。」毛だらけのチビは、ひとしきり、おしゃべりしながら、バンジョーネの側にやってきた。

バンジョーネは、びっくりしたまま、チビを見つめた。本当にびっくりしたいた。何と、このチビはズボンをはいていたのだ。しかも、靴まではいている。エッカルト古代史の中で、こんな奇妙な奴はひとりしかいない。

「ワッシの名はワグ、ここから北へ少しいった所に住んでいる。お前さん、見かけん顔だが……」

――このチビ、いや小動物が、ワグだったのか!?とバンジョーネな理解した。エッカルトの前世紀に興味を持った生物なら知らぬ者のない名前、エッカルトの歴史に〝道具〟を持ち込んだ発明家にして生物学者であったワグ。そのワグが眼の前にいる。

「ワタシはプイ・バンジョーネという者です。うんと未来の世界からやって来ました。」

ワグは別に驚くという風もなく、うむうむとうなづいていたが、やがて、踵を返して歩き始めた。そして、ふり返り、バンジョーネを招いた。

「ウチへこんかね。ペイリン茶でもご馳走するから。」

4.バンジョーネ、ワグの家で古代生物図を受け取る

「この辺はキラク草原と呼ばれとる。」

太陽の色とともに刻々と変化する極彩色の草を踏みしだきながら、ワグが言った。

歩き始めてから、ワグは、時の果てからの客のために、様々な物に対して解読を加えていた。

前方に沼が見えてきた。黒色の水を



たたえた沼面に巨獣の姿が見える。

「ヨンゴイの兵士だよ。旅団から、はぐれて休んでいるんだろう。巨獣の方はガダメウスと言っとるんじゃが、ヨンゴイの一般的な家畜じゃ。体が重いから、休む時は、必らず水の中に入る。特に黒泉水は塩分を含んどるからな」

沼の横を通り、森に入った。ここでも、ワグの解説がバンジョーネの知識欲を大いにくすぐる事になる。

「ソイマンテがこの近くに基地を持っておる。もともとソイマンテは森の民族じゃから、当然じゃが、水の尾であるヨンゴイも沼の近くという理由で、この森を狙っておる。」

森の中には、様々な生物がいた。ミナハヨ・チャンギはいたる所に飛び回っているし、ワグにも似た、しかも、もっと凶悪そうな獣、ジャイラもいた。

しばらくして、ワグの家が見えてきた。大木の切り株をベースにして、大型穴居獣バーグヂョムの部厚い外皮で建てられている。前庭には長距離を旅する時に使うのであろう、背の高いギョグリニィが杭につないであった。

家の前に辿りついた時、バンジョーネの脳みその中に〝声〟がひびいた。バンジョーネはその声が神イーアルのものであると確信した。

「頭の中で声がする……」

バンジョーネが言った。

「それは、お前さん。神さまが呼んでなさるんじゃよ。」ワグはあたり前の事を言うように答えたが、想いついたように家の中へ走り込んでいった。

とり残されたバンジョーネは、不安になった。もう少し、ワグといっしょにいたかった。そして、もう少し、この世界を知りたかった。

ワグが、何かを手に持って家を出てきた。

「これを持って帰ると良い…。」

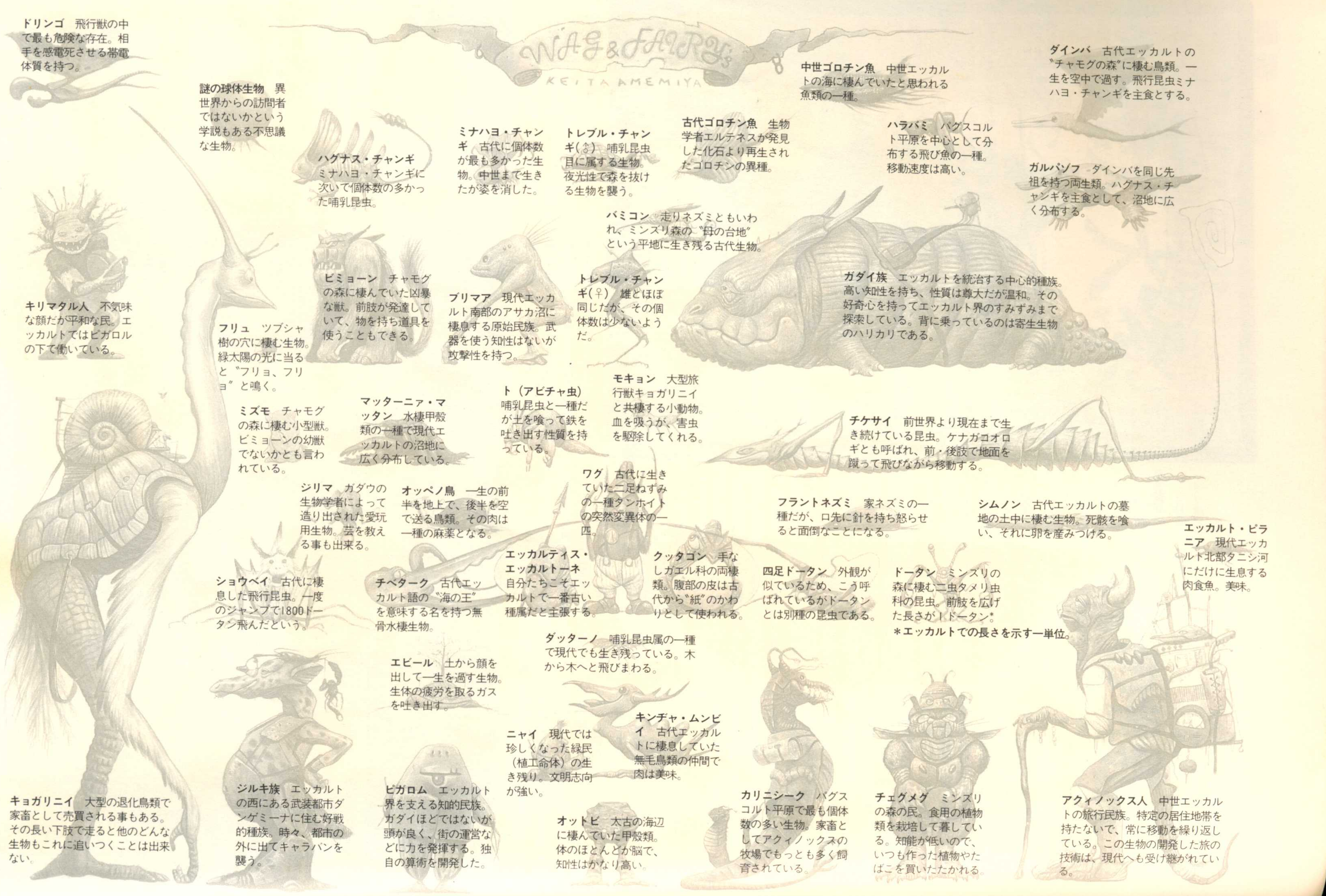
早口にそう言って、ワグはクッタゴンの腹皮のまるめたものをバンジョーネに渡した。かなり大き目のもので、広げると古代生物の姿が一面に描かれていた。

バンジョーネの顔が、ピンク色に染まって行く。

「さよなら、ペイリン茶をご馳走したかったのじゃが……」

ワグの毛だらけの小さな体が、一瞬淋しげにゆらめいて消えて行った…。

ハッと気がつくと、周りにはもう森は無かった。オケニャ灯の光の下、雑然と並べられた、ガラクタの中に、ポツリと自分がいた。バンジョーネは、光の中で、クッタゴンの皮でできた巻き物をしっかりと握りしめていた。物置きの隅で、漂うようにゆったりと〝時〟がすぎていった……。



ドリンゴ　飛行獣の中で最も危険な存在。相手を感電死させる帯電体質を持つ。

謎の球体生物　異世界からの訪問者ではないかという学説もある不思議な生物。

ハグナス・チャンギ　ミナハヨ・チャンギに次いで個体数の多かった哺乳昆虫。

ミナハヨ・チャンギ　古代に個体数が最も多かった生物。中世まで生きたが姿を消した。

トレブル・チャンギ(♂)　哺乳昆虫目に属する生物。夜光性で森を抜ける生物を襲う。

古代ゴロチン魚　生物学者エルテネスが発見した化石より再生されたゴロチンの異種。

中世ゴロチン魚　中世エッカルトの海に棲んでいたと思われる魚類の一種。

ハラバミ　バグスコルト平原を中心として分布する飛び魚の一種。移動速度は高い。

ダインバ　古代エッカルトの"チャモグの森"に棲む鳥類。一生を空中で過す。飛行昆虫ミナハヨ・チャンギを主食とする。

ガルパゾフ　ダインバを同じ先祖を持つ両生類。ハグナス・チャンギを主食として、沼地に広く分布する。

バミコン　走りネズミともいわれ、ミンズリ森の"母の台地"という平地に生き残る古代生物。

キリマタル人　不気味な顔だが平和な民。エッカルトではピガロルの下で働いている。

ビミョーン　チャモグの森に棲んでいた凶暴な獣。前肢が発達していて、物を持ち道具を使うこともできる。

ブリマア　現代エッカルト南部のアサカ沼に棲息する原始民族。武器を使う知性はないが攻撃性を持つ。

トレブル・チャンギ(♀)　雄とほぼ同じだが、その個体数は少ないようだ。

ガダイ族　エッカルトを統治する中心的種族。高い知性を持ち、性質は尊大だが温和。その好奇心を持ってエッカルト界のすみずみまで探索している。背に乗っているのは寄生生物のハリカリである。

フリュ　ツブシャ樹の穴に棲む生物。緑太陽の光に当ると"フリョ、フリョ"と鳴く。

ミズモ　チャモグの森に棲む小型獣。ビミョーンの幼獣でないかとも言われている。

マッターニァ・マッタン　水棲甲殻類の一種で現代エッカルトの沼地に広く分布している。

ト（アビチャ虫）　哺乳昆虫と一種だが土を喰って鉄を吐き出す性質を持っている。

モキョン　大型旅行獣キョガリニイと共棲する小動物。血を吸うが、害虫を駆除してくれる。

チケサイ　前世界より現在まで生き続けている昆虫。ケナガコオロギとも呼ばれ、前・後肢で地面を蹴って飛びながら移動する。

ジリマ　ガダウの生物学者によって造り出された愛玩用生物。芸を教える事も出来る。

オッペノ鳥　一生の前半を地上で、後半を空で送る鳥類。その肉は一種の麻薬となる。

ワグ　古代に生きていた二足ねずみの一種タンホイトの突然変異体の一匹。

フラントネズミ　家ネズミの一種だが、口先に針を持ち怒らせると面倒なことになる。

シムノン　古代エッカルトの墓地の土中に棲む生物。死骸を喰い、それに卵を産みつける。

エッカルト・ピラニア　現代エッカルト北部タニシ河にだけに生息する肉食魚。美味。

ショウベイ　古代に棲息した飛行昆虫。一度のジャンプで1800ドータン飛んだという。

チベターク　古代エッカルト語の"海の王"を意味する名を持つ無骨水棲生物。

エッカルティス・エッカルトーネ　自分たちこそエッカルトで一番古い種属だと主張する。

クッタゴン　手なしガエル科の両棲類。腹部の皮は古代から"紙"のかわりとして使われる。

四足ドータン　外観が似ているため、こう呼ばれているがドータンとは別種の昆虫である。

ドータン　ミンズリの森に棲む二虫タメリ虫科の昆虫。前肢を広げた長さが1ドータン*。

＊エッカルトでの長さを示す一単位。

ダッターノ　哺乳昆虫属の一種で現代でも生き残っている。木から木へと飛びまわる。

エビール　土から顔を出して一生を過す生物。生体の疲労を取るガスを吐き出す。

キンチャ・ムンビイ　古代エッカルトに棲息していた無毛鳥類の仲間で肉は美味。

ニャイ　現代では珍しくなった緑民（植工命体）の生き残り。文明志向が強い。

キョガリニイ　大型の退化鳥類で家畜として売買される事もある。その長い下肢で走ると他のどんな生物もこれに追いつくことは出来ない。

ジルキ族　エッカルトの西にある武装都市ダンゲミーナに住む好戦的種族。時々、都市の外に出てキャラバンを襲う。

ピガロム　エッカルト界を支える知的民族。ガダイほどではないが頭が良く、街の運営などに力を発揮する。独自の算術を開発した。

オットビ　太古の海辺に棲んでいた甲殻類。体のほとんどが脳で、知性はかなり高い。

カリニシーク　バグスコルト平原で最も個体数の多い生物。家畜としてアクィノックスの牧場でもっとも多く飼育されている。

チェグメグ　ミンズリの森の民。食用の植物類を栽培して暮している。知能が低いので、いつも作った植物やたばこを買いたたかれる。

アクィノックス人　中世エッカルトの旅行民族。特定の居住地帯を持たないで、常に移動を繰り返している。この生物の開発した旅の技術は、現代へも受け継がれている。



1/6 SCALE FIGUER

©和田慎二／フジテレビ・東映・白泉社

今、セーラー服は学園の戦闘服だ！

「スケバン刑事」その誕生

今、最もエキサイティングなドラマ、それが「スケバン刑事」シリーズだ。見た事のある人には今更その面白さを説くまでもないかもしれないが、これから見ようという人のためにそのルーツから見所まで総てを解説しよう！

「スケバン刑事」の原作は少女漫画誌「花とゆめ」(白泉社)に長年に渡って連載された人気作品だ。主人公麻宮サキが不可能といわれた脱獄を成し遂げるシーンに始まるこの作品は、結果的に「少女漫画におけるアクション物″というジャンルを形成した。学園で起こる犯罪に対し、刑事となって挑むサキは無類の強さと優しさを見せ、またその武器とする桜の代紋入りヨーヨーによるアクションも作品を印象づけるのに役立った。

アニメファンとしても知られる原作者の和田慎二が描くところのサキやそれを取り巻く美少女などは男性ファンも強く魅了した。またスケールの大きなドラマ展開も見逃せない要素と言えるだろう。

フジテレビ、東映で映像化

「スケバン刑事」の映像化は今まで何度となく企画されてきた。同原作者による「ピグマリオ」などと同じくアニメ化の企画が多かったのだが、この原作にほれ込んだフジテレビの岡正プロデューサーにより実写により始めて映像化されることになったのだ。

元々フジテレビでは「ねらわれた学園」「とんだカップル」「月曜ドラマランド」といったアイドルを主演とするジュブナイルドラマを数多く製作してきた。しかし恐らく荒唐無稽なアクションが中心になるこの作品はビデオではなく東映との共同製作によるフィルム作品となった。その際参加したスタッフに「宇宙刑事」などのアクション物を得意とする人達が多かったことも手伝って、単なる原作物を越えたパワーが作品に与えられた。

昭和60年より開始された第1シリーズはキャスティングに関して原作ファンから多数不満が出たが、その全体を包むアニメ感覚が大いにうけ、中高生を中心に見る見る人気を増し主演の斎藤由貴を一躍スターダムに押し上げるまでになった。

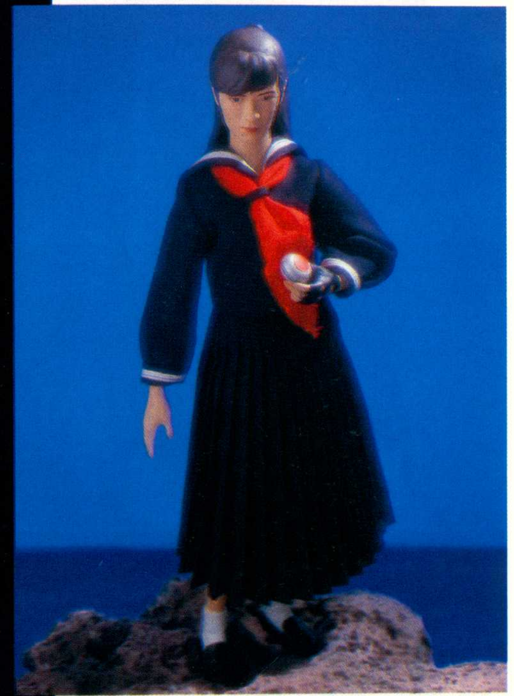




PRETTY TYPE by 石井和夫



鉄仮面に顔を奪われ十と七とせ、
生まれの証さえたたんこのあてが
何の因果かマッポの手先。
けんどなあ、こんなあてえでも愛することの
貴さは忘れちょらんき。



REAL TYPE by ひらおか としえ

初代スケバン刑事、登場

鷹の羽学園にその名を知られたスケバン、麻宮サキ(斎藤由貴)が少年院を出て再び学園に戻ってきた。ところがサキは現スケバンの夢乃小路美弥子(渡辺千秋)に抵抗もしない。彼女は学園でもめ事を起こすことは出来なかったのだ。

サキの母ナツはサキが幼い頃主人を殺し死刑判決を受けていた。サキはその母の死刑執行書と引き換えに″特命刑事″として仕事を請け負う約束をしてしまったのだ。サキに指令を与えるのは警察以上の組織に属する″暗闇警視″(長門裕之)であり、その手足となってサキに協力するのは神恭一郎(中康次)がいる。また鷹の羽学園の生徒でありサキに岡惚れの野分三平、サキを目の敵とする沼教師といった原作からのキャラクターもドラマ用にリフレッシュして登場した。

当初嫌々仕事をしていたサキだったが青少年を利用し私利私欲に走る大人達、学生達の存在に怒りを覚え、やがて「てめえら、ゆるせねえ！」と自ら悪に挑んでいくようになった。そして母を無実の罪に陥れ、全国の高校制圧をたくらむ海槌三姉妹が仇敵として登場してからは物語は大河ロマンの様相を示すようになり、一気に人気も盛り上がったのだった。

この作品の魅力としては今までのドラマに無かった″学園青春物″＋″刑事アクション″というコンセプトを大きく取り入れ、しかも一見カワイコチャンの斎藤由貴に主演させることのギャップを巧みに利用した、ということにある。毎回の脚本も勧善懲悪を前提にしながら様々なアイデアに溢れた素晴らしい出来だった。また単純だがパワフルな新田一郎の音楽の貢献度も高いといえるだろう。

最終回サキは宿敵海槌麗巳と刺し違えるように爆発の中に消えていった。しかし自分を捨ててまでも″学園の自由″のために戦ったサキの姿は総ての生徒の心に焼き付いていたのだ。そしてそのサキへの思いが新たなスケバン刑事を呼んだ！

新たな伝説・少女鉄仮面

大人気を博した「スケバン刑事パート1」、そのパート2を作るに当たりスタッフは単純に主役を交替させるに飽きたらず、″二代目麻宮サキを襲名させる″ことで、かつてのライダーシリーズが1号・2号と人気を伸ばしたのと同じような展開させるという方法をとった。またアクションスタッフ、演出スタッフもライダーシリーズを思わせる描写を行なったことから、「スケバン刑事II少女鉄仮面伝説」は「仮面ライダーの正当な後継者」とも言える内容となり、いわゆるライダーファンまでも巻き込むことになった。

暗闇指令はサキに代わる特命刑事を物色し、その腹心の西脇(蟹江敬三)が連れてきた五代陽子(南野陽子)に目をつけた。彼女は高知のスケバンで、何故か幼い頃から鉄仮面をかぶせられて育っていた。そして彼女自身自分が何故仮面をつけて育てられたのか、自分の父(実は優秀な考古学者・早乙女七郎であり、西脇の親友であった)は何者で何故殺されたのかということを知らなかった。スケバン刑事となり、今学園を襲っている闇の力と戦うことでその答えを知ることが出来ると知った陽子は、サキ愛用のヨーヨーを受け取り、二代目麻宮サキを襲名したのだった。

二代目サキは古い高知弁を使う変わり者だが、鉄仮面に耐えて育ち、母親に愛を教えられ育ったことで、心に誰にも敵わぬ大いなる″愛″を持っている。そのためお京(信楽ハル子)雪乃(吉沢秋絵)といった心からの友を得ることが出来、共に戦っている。

サキの敵となるのは″美″こそ正義とし、ティーンズによる革命を夢見る信楽恭士朗率いる″青狼会″である。その送り出す刺客、学生を荒廃に導く策謀に、サキは敢然と挑まなければならない。しかも恭士朗が持っているペンダントのオルゴールがサキの物と同じだという謎もあり、視聴者は今やテレビに釘づけなのだ。

また一流アクターの蟹江敬三演じる西脇が、ダメ教師と格好良いエージェントを演じわけている辺りも見逃せないポイントだ。この作品が最も視聴者を引き付けている要素としては、斎藤由貴以上の美人である南野陽子がとんでもない高知弁を操るというおかしさ、でありながらテーマである至上の愛に関しては茶化す余地なく感動的に描いているという点にあると思われる。とにかく原作のイメージを壊した、としてこのテレビ版を認めなかった原作ファンも今では余りの面白さにひそかにテレビにかじりついているという。何しろ毎回毎回スタッフが″どうしたら面白くなるか″という努力を怠っていないところが嬉しいのだ。

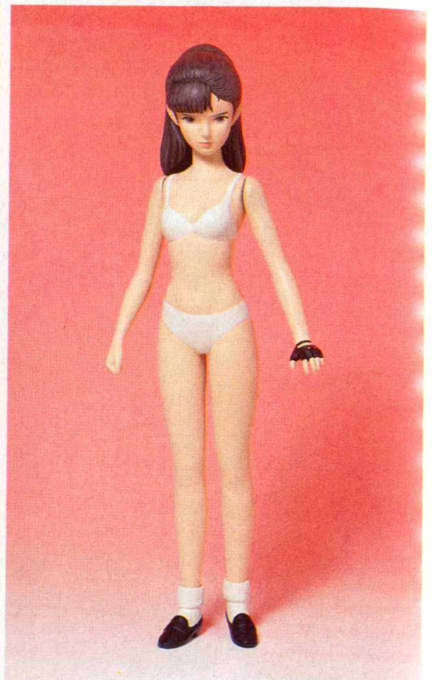
忍者物、ＳＦ物、青春物、刑事物、アニメ感覚、名作映画等々様々なパロディも交えながら、今や謎が謎を呼び、各キャラクターの感情の行方もはらんでドラマはうねりだしている。このテレビ史上に残る大痛快作を見逃す手はない。アニメだ、実写だと食わず嫌いせず特にアニメファンに見てもらいたい作品だ。

1/6SCALE FIGUER
セーラー服を脱がせちゃったら……

梁山高校制服













さて、その商品化は

「スケバン刑事」のフィギュアは、「ダーティペア」、「クリィミーマミ」の〝ラブリー・ギャルズ・コレクション〟として商品化が決定した。原型は石井和夫さんによるプリティ・タイプと、ひらおかとしえさんによるリアル・タイプの２種が作られたが、石井さんのものに決定した。バンダイとしては、石井さんが南野陽子の大ファンと知らずに発注したのだが、その辺の想い入れの違いが石井さんの作品をより魅力的なものにしたようだ。(ひらおかさんはそれを聞いて三田村邦彦のフィギュアを作りたかったと言ったとか…)

材質は、ソフトビニール。セーラー服を脱がせると写真のような下着姿になるはずだったのだが、これにストップがかかってしまった……なんとフジテレビの岡プロデューサーは「下着なんか無くてもよろしい！」と言われ、下着モールドは削り落されてしまったのだ、ということは……のサキ、いや南野陽子ちゃんのフィギュアになるわけだ！（これ以上は想像に任せるよ）

梁山高校の制服は標準的なセーラー服なので、頭をファンド等で自作すれば、和田慎二の原作タイプ、また、ラムやしのぶなんかにもできるわけだ。今から発売が待たれる、ラブリー・ギャルズ・コレクション〝スケバン刑事〟は、５月に発売の予定だ。もちろん、鉄仮面とヨーヨーもつきます！

東映大泉撮映所おじゃま訪門記
スケバン刑事II

今面白いテレビシリーズは!?と言われれば、やはり何といっても「スケバン刑事II・少女鉄仮面伝説」しかないのです。
主演の南野陽子チャンは可愛い、西脇役の蟹江敬三はノリがすごい。脚本家も監督もプロデューサーも面白い作品に！といきまいている、とくりゃ、つまらないはずがないわけ！というわけで〝Ｂクラブ〟では思わず「スケバンII」を撮影中の東映大泉撮影所（西武池袋線・大泉学園駅）に潜入ルポしてしまったのだ!!南野陽子チャンのフイギュアを完成させた石井和夫さんも何故か(!?)一緒に赴いた。まさか石井さん、これが目的でフイギュア作ったんじゃないでしょうね!?

ロケの多いスケバン刑事だが、学校の教室、サキの部屋、青狼会会長の部屋の３つのセットはこの撮影所内に収められている。〝Ｂクラブ〟特別取材班が到着した時間では、教室内でのシーンがつづけざまに撮られていた。１カット、１カット毎に誠魂こめているスタッフの皆さんの熱気に押され、取材班も静まりかえって見つめていた。

１カットのために何分もかけて照明がセットされ、カメラ位置が決められ、リハーサルが繰り返される。やはり土佐弁の台詞は難しいのか陽子チャンのＮＧが多いようだけど…!?陽子チャン、ファイト！

と言うわけで実にミーハーに見学してきてしまった取材班だったのでした。






サキのクラスメート、上原を演じている小野寺丈クンはあの石森章太郎先生の息子さんなのですよ！

南野洋子ちゃんミニプロフィール　生年月日Ｓ42年６月23日／血液型Ｂ／身長160cm体重47kg／ＢＷＨ80・56・84／出身地兵庫県／ミスマガジンコンテスト入賞／好きな特撮作品は「超人バロム１」だって（!!）




演技をつける大井利夫監督


吉沢秋絵ちゃんと相楽ハル子ちゃんもよろしく！


昼休みを利用して、特別に陽子チャンと記念写真を撮った石井さん。変な事するとヨーヨーがお見舞されるよ!!



完全資料麻宮サキ(二代目)













YOHKO MINAMINO





Z GUNDAM FAINAL MOBILE SUIT
1/100 SCALE FULL SCRATCH MODEL THE·O

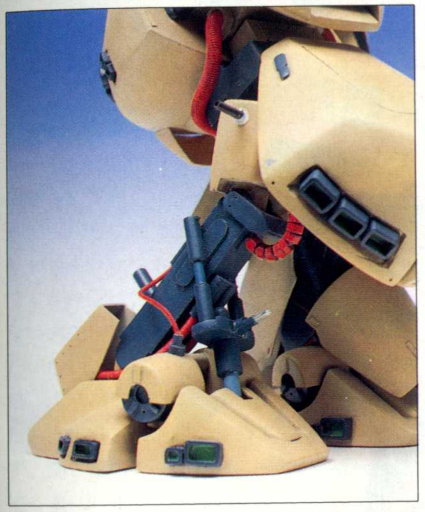
by 井上 正人
MASATO INOUE



(草)速水さん、よかったですねェ。まともなジ・オを作った人が現われて……。
(速)えっ、草刈さん……それは僕のジ・オと比べて言っているのでは？
(草)いやいや、ジ・オのまともな作例ってBクラブじゃはじめてでしょ。
(速)え〜い、何とでも言ってくれ！おまえのポリノーク・サマーンはなんじゃ……。
(草)あわわわ……。
（何の事だかわからない人は、Bクラブ第3号の11ページを見てね）

このジ・オですが、1/100といっても少し小さ目です。かといって1/144では大きすぎるし、厳密には1/108位になるのです。ですが、一応1/100ということにさせて下さい。（そういえば、サイコガンダムも大き目だった。反省…）

製作についてですが、胴体、腕部、脚部、スカート、頭部等、主要な大きいパーツは、ファンド原型を作り、キャスト抜きしたものです。他の部分はプラバンとプラ棒からできています。ヒートプレスも多用しましたが、慣れていないので苦労しました。最初は関節可動として作る予定でしたが、上半身が重くなりすぎたため、足の各関節は固定となりました。完成してみると表面処理と塗装が少しきたなくなってしまったが、全体のボリュームとプロポーションは、かっこいいのではないかと思っています。



▲脚カバー内部のメカニズムもちゃんと製作してある。
かくし腕とビームサーベルは草刈健一氏の協力による。





SPIRAL ZONE HERO COSTUME SERIES 3

1/12 SCALE 巨獣特捜 ジャスピオン

by 千草 巽
TATSUMI CHIGUSA



●このフィギュアの全高は153㎜です。







Super Real Action Figue

「巨獣特捜ジャスピオン」は「宇宙刑事ギャバンの流れをくむ、コンバットスーツ（ジャスピオンではメタルテックスーツ）のヒーローです。

コンバットスーツのヒーローの登場はとても新鮮でした。この番組を知ったのは企画書でした。当時、私はデン・フィルム・エフェクトというＣＦや劇映画の視覚効果を専門にやっている会社にいました。それでタイトルの透過光は私が撮影したのです。企画書を読んだ範囲では、かなり画期的な作品になるだろうと思ったのですが、合成される素材フィルムが入ってきた時は今までの特撮作品には見られなかった斬新な映像に驚かされました。そして、東映の特撮を担当されている矢島信夫監督やスタッフの皆さんの健闘に感動したのです。レインボー造型によって製作されたコスチュームは、全身ＦＲＰ製でしかもメッキが施されており、過去のヒーローコスチュームの常識を打ち破るものでした。(変身の際の掛け声が、メッキの技術用語である〝蒸着〟だったのには苦笑しましたが)

さて、今回のジャスピオンのコスチュームの製作ですが、バキューム・フォームマシンを使うからには当然、原型を作らなければなりません。いつもはバルサ材を削って作るのですが今回はフイギュアに着せなければならないので、ちょっと面倒です。そこで、もったいないとは思いましたが、フイギュアに直接、ポリパテを盛って作っていく事にしました。上半身、腰、腕、足のアーマーを作ります。腕と足のアーマーは、一つの原型を二度使う事にします。上半身と下半身はネジを外して二つに分けて、作業をします。上半身のアーマー原型が出来たら、カッターの刃を使って前後に分けます。下半身は一体成型となっているのでレーザーソーで前後に切り離します。ノコの厚みだけ、原型がうすくなるのでプラバンを貼って厚みを調整します。足首、ひじ、ひざはバルサの原型です。これでアーマーの原型は完成です。これらをバキュームマシンでプレスして、プラバン製のアーマーを作ります。

このアーマーにディテールをつけていくのですが、この時使用するのはいつもロボットのモールドをつけるのに使っている工具と同じものです。つまり、目立てヤスリ、彫刻刀です。

最後に頭ですが、これはフイギュアの頭にポリパテを盛って頭部を作り、これを一度、シリコンで型取りします。プラキャストを流してキャスト製の頭を前後２つに割って、内部をくりぬいて頭が入るようにしました。

ビームガンとビームソードは速水仁司氏、スーツ部分の縫製は外川祐さんに協力していただいたものです。



時空戦士スピルバン

ダイアナの澄川真琴ちゃんは、本当に可愛い

ＪＡＣと言えば、名優千葉真一の主催するアクション俳優事務所だけれど、最近はアクション、演技に、ルックス（！）を兼ねそなえた女の子が多く排出されている。戦隊シリーズの女の子が１人から２人になったのはそのせい、という噂もある位（…!?）。その中でも「宇宙刑事シャイダー」でアニーを演じた森永奈緒美サンの美しさはとびぬけていたのだが、今回またしても、とっても可愛い新人（アイドル）がデヴューした！

その名は澄川真琴チャン。新番組「時空戦士スピルバン」で、主人公のスピルバンのパートナー、ダイアナを演じる女の子だ。優しく可愛い女の子だが、今回はダイアナも「結晶」し、ハイテククリスタルスーツを着るという設定だから、もちろんアクションの方も抜群だ。では澄川真琴チャンのプロフィールを紹介してしまおう！

(本名) 角川京世(すみかわたかよ)
(生年月日) 昭和39年３月31日・大阪生
(血液型) Ａ
(身長・体重) 160㎝／45kg
(Ｂ・Ｗ・Ｈ) 80㎝・60㎝・89㎝
(趣味) ジャズダンス・水泳

ＪＡＣの養成所に58年より入所し、59年より正式にＪＡＣに参加した。今までの出演作品としては「ＪＡＣミュージカル」映画「コータローまかりとおる」ＴＶ「影の軍団Ⅳ」にはお松役でレギュラー出演。

最近は巷でもアイドルブームだけど、今年の特撮ＴＶアイドルは正に彼女にキマリ!?役柄にあわせて自慢の長髪も短かくカットしてしまった、澄川真琴チャンの、ダイアナとしての活躍を応援してほしい！







Ⓒテレビ朝日・東映・旭通信社

ANIME BOX

超獣機神ダンクーガ ビデオで復活決定!!

©TBS・葦プロ・旭通信社



ムゲ・ゾルバドスを首領とするゾルバドス軍が地球に侵略戦争を仕掛けてきた。その圧倒的な科学力の前に地球軍は全く歯が立たず、たちまち地球のあちこちがゾルバドスの支配下に置かれてしまった。

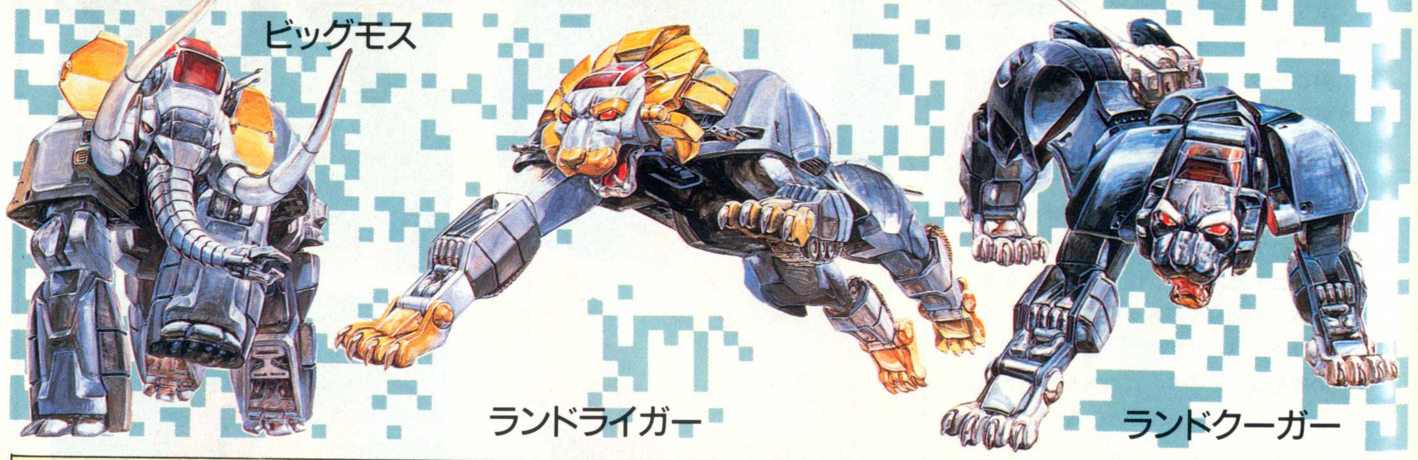
そんな時、士官学校の中でも特に問題児だった藤原忍、結城沙羅、司馬亮、式部雅人の４人が次々と日本に呼び寄せられた。彼らを待っていたのは「獣戦機」と呼ばれる４台のメカニックだった。それは様々な変形能力、ひいては合体能力も有するスーパーメカニックだった。４人は「獣戦機隊」に配属され、ロス・イゴール将軍の指揮の元、地球奪還の戦いを開始した。しかし彼らの前に地球を裏切りゾルドバスについた男シャピロが立ち塞がった。彼はかつて沙羅の恋人でもあった。

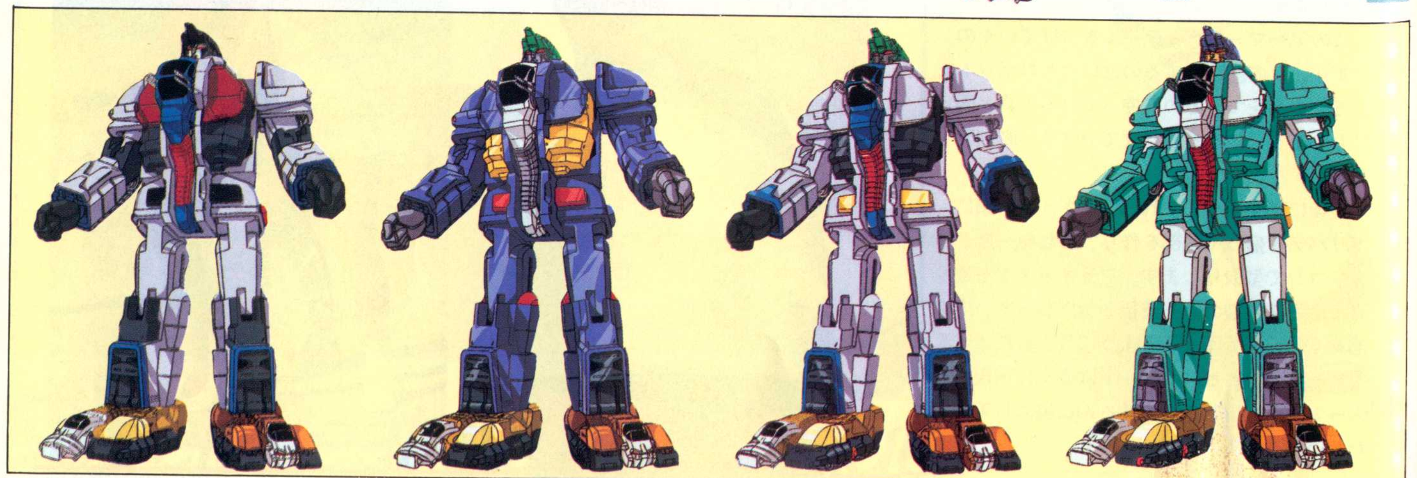
正にロボットアニメの王道を行く、年少の視聴者も考慮して作られた『超獣機神ダンクーガ』は、久し振りの単純明快なロボットアニメとしてたくさんのファンを喜ばせた。

しかし様々な条件のために昨年末惜しまれながらこのシリーズは終了してしまった。そのため最終回には不満が残ったファンも多かったはずだ。

そんなファンの声に応えて(株)ネットワークでは『ダンクーガ』の総集編に、新作30分を加えたオリジナルビデオを発売することを決定した。そこで〝Bクラブ〟ではその発売に先駆けてテレビ版のメカニッククク設定を完全紹介してみよう。カラーページではバンダイの宣伝用に高荷義之画伯に描いていただいた図版を特別に収録した。白黒ページにはアニメ誌などには紹介されなかった貴重な資料もあります。







玩具化、アニメ製作に先駆けて社内検討用にデザインには様々な配色がされる。こうしていくつもの色づかいが検討され、実際に放映された〝ダンクーガ〟の配色が決定したのだ。



ZMSV

NEMO III



Z GUNDAM MOBILE SUIT PLAN

DESIGN 藤田 一己KAZUMI FUZITA
MODELING 小林とおるTOHRU KOBAYASHI

1/144 SCALE



Z GUNDAM MOBILE SUIT PLAN

NEMO III

ネモIII MSA-004-K





ネモIII

全高・21.4m（ビームキャノン直立時）
頭頂高・18.5m
本体重量・45.4t
全備重量・56.1t
質量比・1.38
パワージェネレーター出力・1620kW
移動用ロケット推力・
10050kg×4（背部）
7100kg×4（脚部）
姿勢制御用バーニア　12基
センサー有効半径・12050m
装甲材質　ガンダリウム合金
武装　ビームキャノン（出力5.4MW）
　　　ビームライフル（出力1.9MW）
　　　ビームサーベル
乗員1名

■ジムからネモIIIへ

ネモの開発ベースとなったのは地球連邦軍の量産ＭＳ、ジムIIであった。

ジムは「一年戦争」時では集団戦法をとって、それなりの戦果をあげたものの、戦後のジオン残党狩りの時には、ゲリラ戦を主としたために、ジオンのＭＳの前にまったく歯がたたなかった。結局はガンダムの廉価版という宿命はまぬがれず、時代の流れをともなった改良(360度リニアシート、サブセンサーユニット等)が施されジムIIとなったわけである。

だが、装甲にチタン合金が使用されているなどＭＳとしては二流以下に属するものとなっていたもののジムIIの生産数は１万機を上回るもので、部品の調達が容易であるという利点は見逃せなかった。

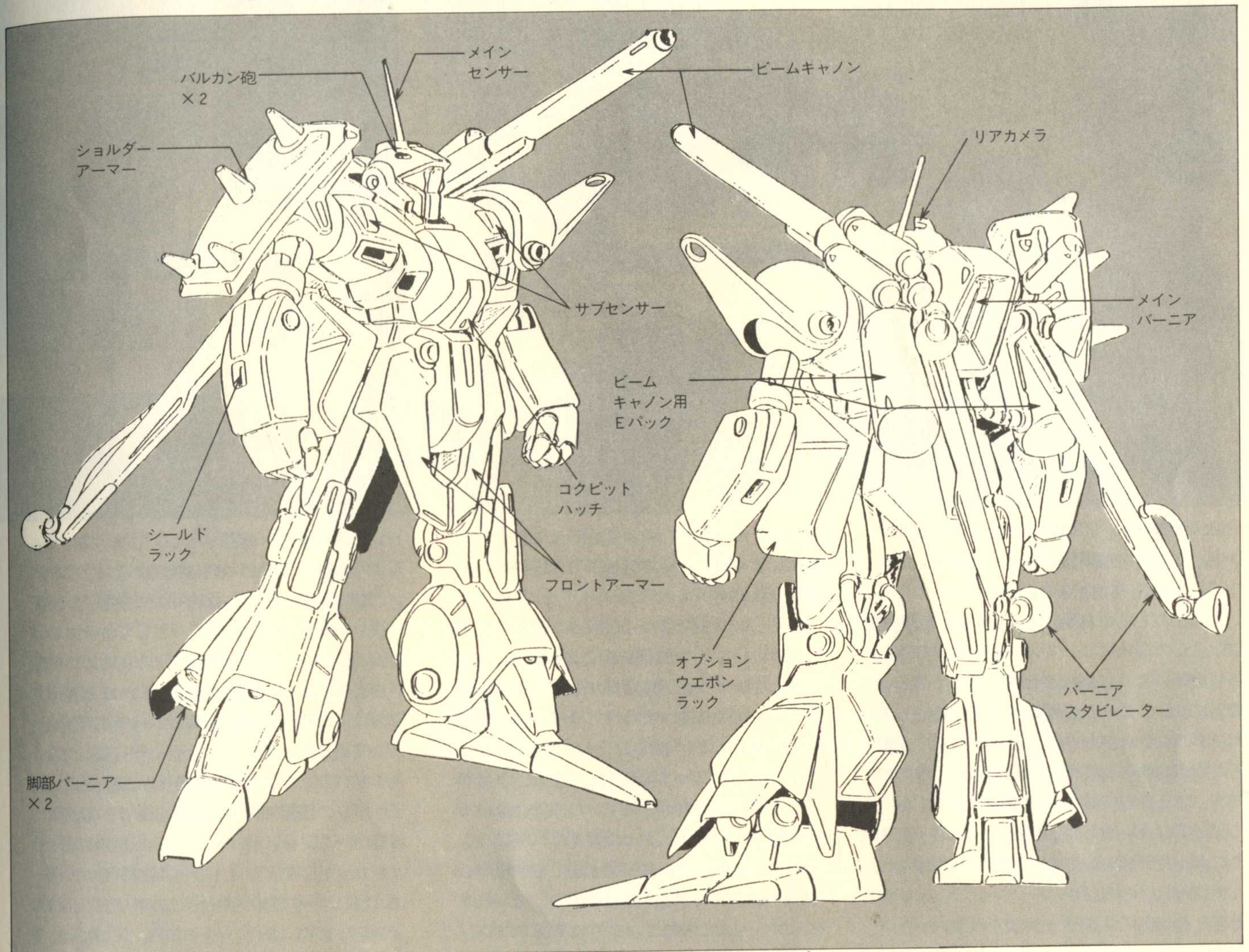
ちょうど、リック・ディアスをアーガマに配備したエゥーゴは、アンマンで建造されていた新造戦艦２隻（アイリッシュタイプ、一隻はラーディッシュ）へ搭載されるＭＳの選択に迫られていた。リック・ディアスは高性能ながらも量産が追いつかず、当初エゥーゴへ回される予定だったマラサイがアレキサンドリアのアナハイム寄港によってティターンズに回されてしまった。一方、マラサイより性能は劣るものの新型ＭＳのネモは量産が可能で、しかもジムIIとの共用部分を持つという長所があった。これによってネモは、エゥーゴのＭＳ、〝ＭＳＡ-003〟となったわけである。

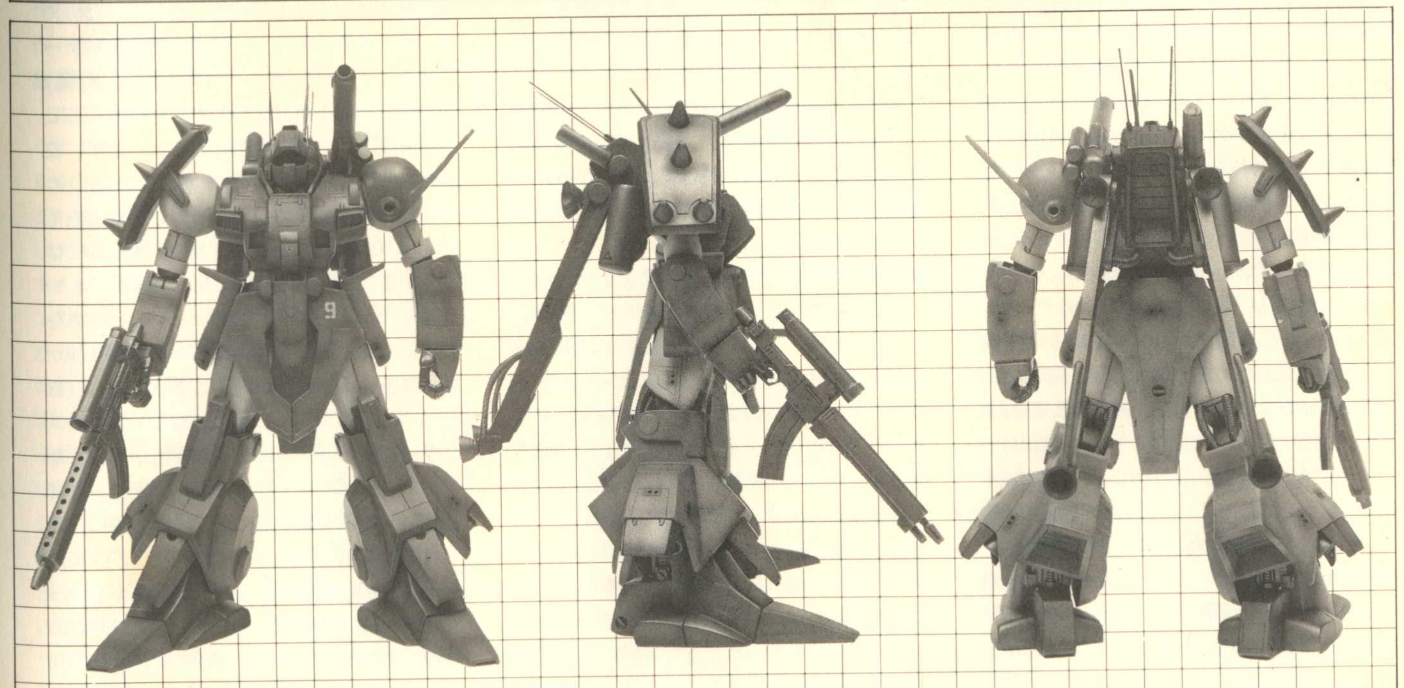
しかし、次々と新型ＭＳが開発される中でそのパワー不足は度々、問題となった。エゥーゴではネモの改良発展型の製造を秘かにアナハイムに発注した。だが、ジェネレーターの出力アップはうまくいかず、代替えとして用意されたのがジムキャノンで採用された、ビームキャノンの装備だった。ブレックス准将の暗殺によってアナハイムとの接触が悪くなり、開発は大幅に遅れ、１号機が完成したのはアーガマによってアクシズがゼダンの門にぶつけられた日であった。ネモIIIと呼ぶのは出力強化型を〝II〟、ビームキャノン装備型を〝III〟として分類されたことによる。

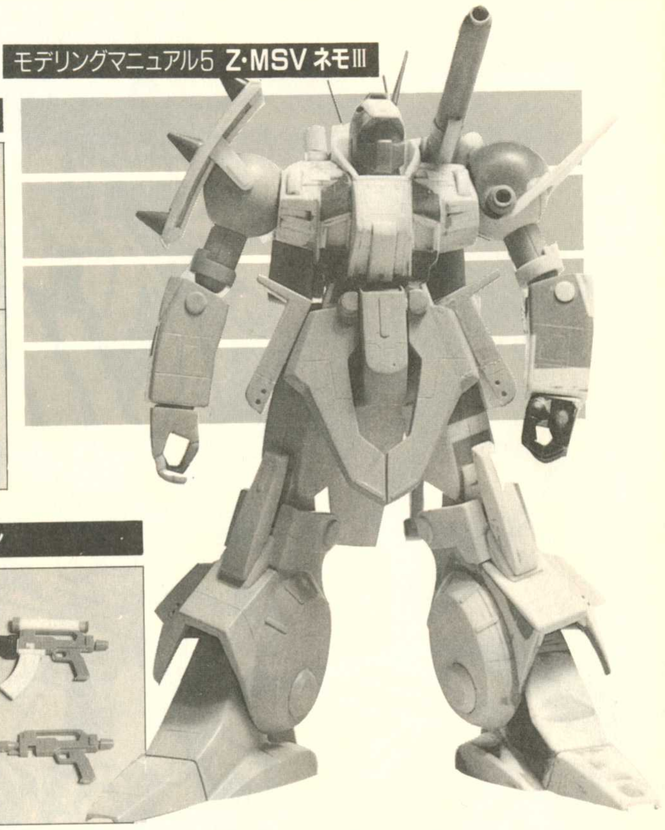
MODELING MANUAL·5

DESIGN/藤田 一己 KAZUMI FUJITA
MODELING/小林とおる TOHRU KOBAYASHI

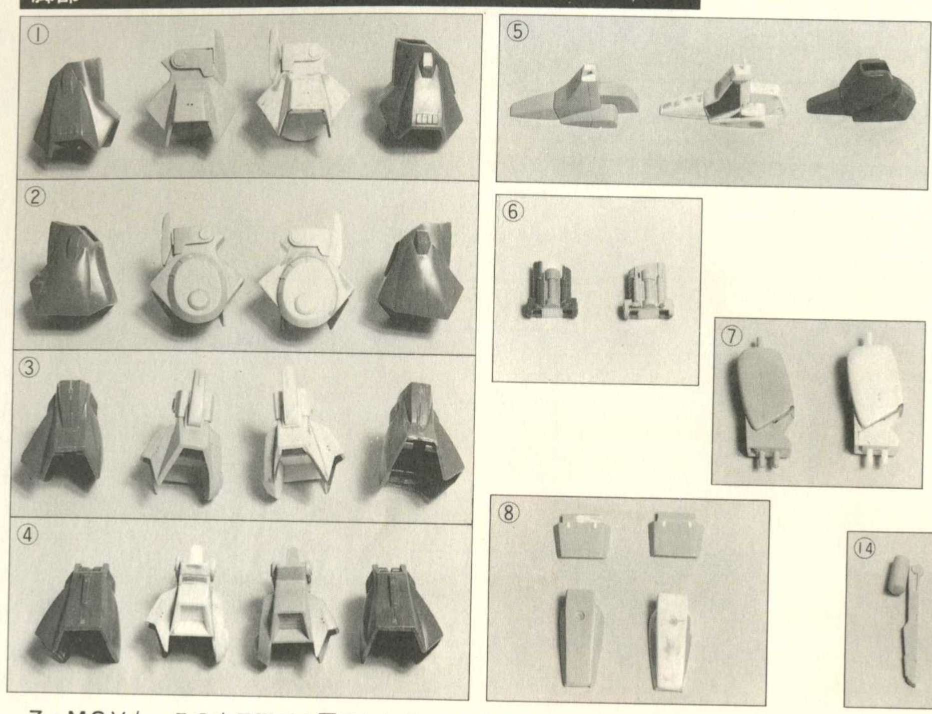
1/144 SCALE ネモIII MSA-004-K



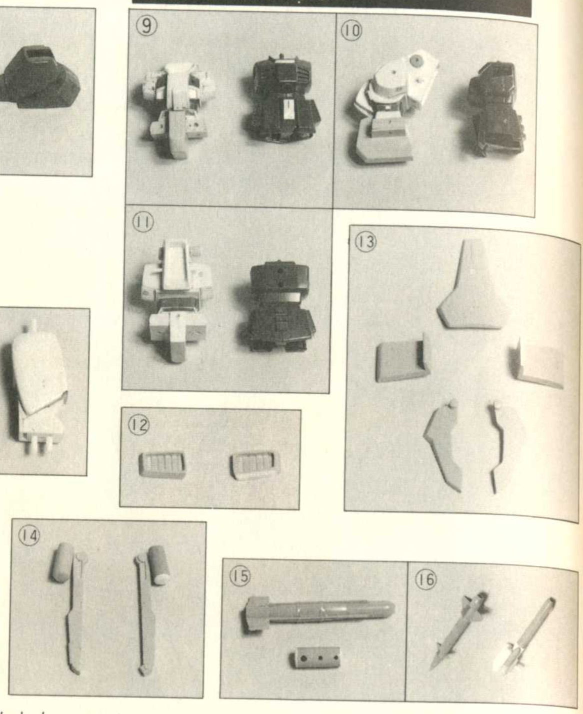




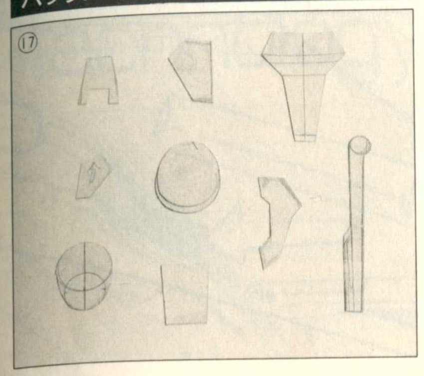
脚部



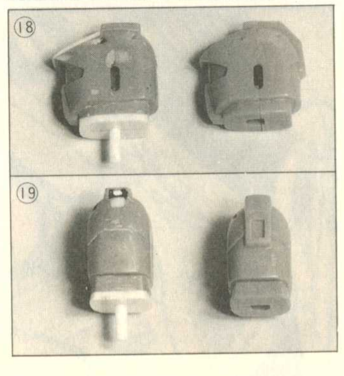
胴体・バックパック



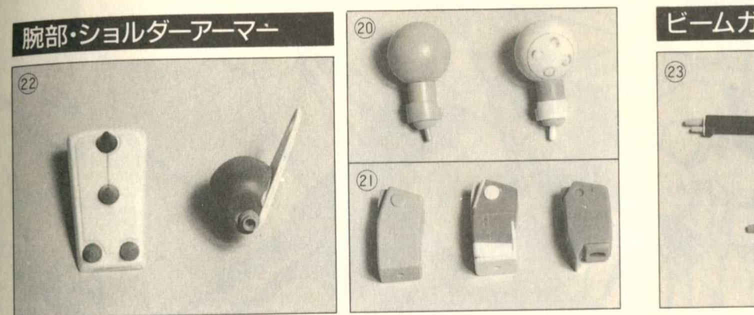
バックパックの型紙



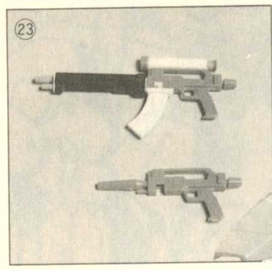
頭部



腕部・ショルダーアーマー



ビームガン



Z・MSVも、このネモIIIで3回目となります。Bクラブ編集部に寄せられる手紙の中に〝Z・MSVはいつキット化するの？〟という内容のものが見受けられるようになりました。この答えについては、今の所〝NO〟としか言いようがありません。そもそも、このZ・MSVという企画は、ZGが終わってガンダムシリーズが中断した時のために、繋ぎの商品企画として考えられたものだったのです。ZZとして延長が決まったため、ボツになってしまいました。しかし、藤田一己さんによってデザインされた10点のMSはどれもすばらしいものばかり……そこで、とり合えずBC誌上でスクラッチしてみないかという事になり、幸運にもその製作を私に任せてもらえることになったのです。その10点のデザインは、第1回の**100式改**、第2回の**ガンダムMKIII、そしてネモIIIのほかに、④ガンキャノン・ディテクター、⑤ガンダムMKII重装甲タイプ、⑥ZガンダムMKII（簡易変形タイプ）⑦量産型Zガンダム、⑧Zガンダム試作タイプ、⑨メタス改、⑩リック・ディアス改**です。〝Z・MSV〟は直接、ZZの内容とは関わりがあるわけではありませんが、このデザインに興味がある方の中でスクラッチに挑戦してみたい方、また、MS設定を考えてみたい方などがいたら、編集部まで連絡下さい。ちなみに、次回のZ・MSVはリック・ディアス改です。永野デザインのMSが藤田デザインによって、どう変わるか？　また、ちょっとした遊びの要素も入れて作例しますので乞う御期待！　まあ、MSVもキット化されたのは大河原さんのデザインが発表されてから3年もたった後だったのですからZ・MSVも気長に行ってもいいのでは、読者の皆さんの参加によって、もっと開かれた企画となる事が、私も含めてBクラブのスタッフ全員の願いなのです……。

さて、いつもと違って前置きが長くなってしまいましたが、作例記事に入る前にこのネモIIIについて一言、なぜIIがなくてIIIなのかというと別に間違ったわけじゃなくて、IIは高機動型で、IIIがそれにビームキャノンをつけただけというわけなのです。(でも、ラフデザインではIIと表記されていたので、単なるデザイナー藤田一己さんの気まぐれでこうなったのかも知れません）どうしても納得がいかない人は、〝ネモII〟をデザインしてくれませんか……。このMS、とくに背面がフレーム的なものが、ごちゃごちゃしています。これも試作MSなので、外装が付けられていないという状態なのでしょうね。

さて、今回のスクラッチについてですが、いつもの手順に従って、まずは足から作ります。(ガンダムMKIIIの時は実は胴体から作ったのです。この辺は臨機応変に行くのがヨロシイかと思います。ハイッ！)

●脚部（写真①②③④⑤⑥⑦⑧）

脚部の中でも、まず最初に作り出す所は、よくカジル!?　スネです。ここに流用するパーツはデザインの似ていたリック・ディアスの物とギャプランの物が二つ、候補にあがりました。リック・ディアスのスネは、以前本誌のギャプランの時に使っています。初め、このリック・ディアスの物の方がシルエットがより、ネモIIIに近かったので、これをベースにしようと思ったのですが、実際に見比べてみると近い様で結講、細い所が違い、ベースに使うのはあきらめました。(特に似すぎているのも考えものである。楽をしようと思うと、とんでもない遠回りをしてしまう事があるようだ）もうひとつの候補であるギャプランの物はアウトラインは今一だが前部と外側に張り出したラインがカチッとして仲々よい。これをベースにしてプラ板をまわりに付けていきます。また、左右の幅は2㎜ほど縮めておいてから、スネの内側のアールの部分をノコで切り落して、平らな面に作り直しておきます。ここにタマゴの型をした張り出しをプラバンの積層で作って接着します。後部にあるバーニアは、後に向いている面の部分だけをカットして、サイドラインにプラバンを付け足しバーニアの張り出しのボリュームアップをします。また、バーニアノズルには、設定画には何もなくてガランとしていたのでスジ彫りを施しました。膝や各部のディテールは全てプラバンです。(写真①、②、③、④)次に取りかかる所は足首です。やはり、ここもギャプランの物を流用しました。まず、左右の幅を1.5㎜ほどつめます。この幅つめの作業（どの幅つめの作業も同じ）は左右それぞれの面を0.75㎜ずつカットするのではなく、左右どちらかの方を1.5㎜カットするようにしています。なぜかというと両方をカットすると万が一、両方のカット面がゆがむと修整に手間がかかってしまうから。（あたり前のことですが）また、カット面のヤスリがけは紙ヤスリの荒目（80番位が適当）を机の上に広げて手で押えるか、両面テープで固定し、カット面を机に押し付ける様に、ガリガリとこすってならします。次に、つま先を一度、切り離して、長さをプラバンを使って延長し再度接着します。さて、この足首の特徴である左右のデッパリはギャプランの物にプラバンを張って、形をととのえるだけでよかったのですが、踵はネモIIIとは違いすぎるので、ここはまるごと切り取ってしまい、プラバンで作りかえました。足の甲のラインもカットしプラバンで修整（写真⑤）また、設定には描かれていませんでしたが、踵の上にショック・アブソーバ風の物をジャンクパーツにて製作しました（写真⑥）太ももを作るのに流用したパーツは、ザクフリッパーの物（ちょうど手元のジャンクパーツの中にあったもので、強行偵察型の物も同じ。どちらも同じ500円なのでパーツの多い、フリッパーの方がお買得ですよ!?）の関節をカットし新たにプラバンとプラ棒で関節を作り直します（写真⑦）足首のアーマーはZガンダムの物を加工。バーニアガードはプラバンにて製作（写真⑧）

●胴体（写真⑨⑩⑪⑫⑬）

ここにはネモの胴体を使いました。作業しやすくするためにウエストラインで上下に胴を切り離しておきます。まず、上半身ですがまたまた真中から左右に切り3㎜幅づめをします。次に内側のインテークを作るためにももからあるインテークをぶち抜き、プラバンで仕切ります。今までのMSには見られなかった胸のインテークが4つというのが、このネモIIIの特徴で、通常の肩の外にもう一つ肩が付いた様に見えます。この外側の肩を作る前に第一段階のウエストの幅でもとの肩を切り落し、開いた穴をプラバンでふさぎ、そこへプラ棒とプラバンで作った外肩(？)を接着します。胸部中央の張り出しも、元の出っ張りをベースにプラバンで修整します。(ここの真中にあるドアや胸板左右のふくらみもプラバン）頭部の収まる所は上から見て、〝八の字〟になる様に切り込んで、くぼみを作ります（頭が少し、肩の中にめりこんでいる方がイカリ肩となって強そうに見える）バックパック（バーニア）の設定はボディと一体成型風。そして、エリのラインと継がっています。（なんだか、風呂敷包みを背負っているみたい）バックパックの幅は先に作った頭部の収まるくぼみを基にプラバンにて製作。大きさのバランスはあまり大きくならない様に注意する。また左側にはキャノン砲の、右側にはエネルギータンクのマウントをそれぞれジャンクパーツで作りました。下半身（股間）もネモの物で、前後左右のスカート（アーマープレート）を切断し、残った中央のもっこりを芯にプラバンで囲み、左右に足をマウントする基部を5㎜プラ棒で作ります（写真⑨⑩、⑩）胸の外側のインテーク（写真⑫）および、腰の前後左右のアーマープレート（写真⑬）、バックパックに付くブーム（写真⑭）はすべてプラバンとプラ棒から製作。また、ブームにマウントしているタンクは、いつもお世話になっているハセガワさんのウエポンセットのミサイルから流用。(写真⑮)キャノン砲も同じ。(写真⑯、白いタンクは5㎜の丸棒)

●余談？（写真⑰）

プラバンから欲しい形を切り出す時、私はいつも型紙を起します。(型紙に使う紙は主にプラモや菓子類のパッケージに使われているボール紙がよい）この型紙を起すという作業は、この段階で納得いくまで形を修整出来、また同じ形をいくつでもコピー？出来、プラバンのムダ使いを少なくする目的なんですよ。（写真⑰、今回、使った型紙の一部）

●頭部（写真⑱⑲）

ネモとあまり変わりません。額のでっぱりをプラバンによって強調。チョンマゲ？の後部は短かく刈り上げます。首がちょっと短かいのでプラバンで持ち上げます。(写真⑱、⑲)

●腕部（写直⑳㉑㉒）

肩に使った球体のパーツはディマージュのバックパックに付いているバーニア・その下は、やはりウエポンセット（ここは1/48ではなく、1/72のセットのペイブナイフポットを使用）白く見える部分はジャンクパーツから（写真⑳）腕はネモの物をベースに長さと曲りをプラバンで改造しました（写真㉑）ショルダーアーマー右肩用は1/144旧型ザクのショルダーアーマーにプラバンとジャンクパークで。左肩用はプラバンを積層、曲げ加工をし、ハイザックのスパイクを4つ先を削って接着（マウント基部もプラバン。写真㉒）

●ウエポン（写真㉓）

設定では武器はありませんでしたが、ビームキャノンだけでは手元がさびしいので、ビームガンをベースにクレイバズーカのバレル、ジャンクパーツ、プラバン、プラ棒にて作ってみました（写真㉓）なんだか、エアガンのMP5SD.3みたいな形になってしまった。

●アンテナ

これも設定にはないのですが、Z・MSVを始めた第一作、100式改から次のガンダムMKIIIと、すべてアンテナを付けてきたのでネモIIIにも付けてしまったのです。

●ペインティング

初めは、ネモと同じグリーン系にしようと思っていたのですが、ネモIIIが試作機であるということを聞いて、ジムトレーナータイプ（MSV）のカラーリングを参考にしてみました。

Z MSV WORLD NEMO III

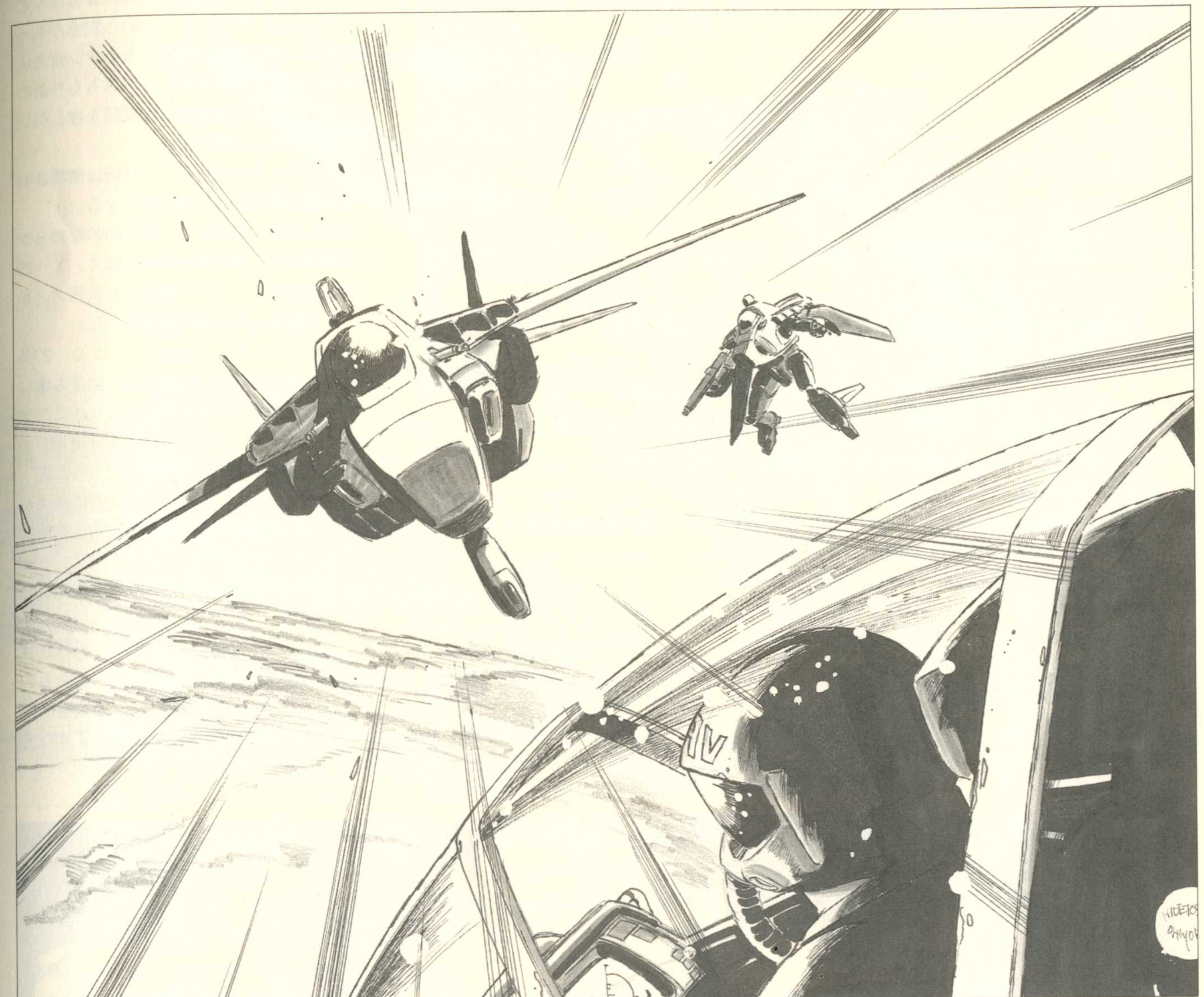
by KAZUMI FUZI



Future Technology S.P.T

連載・第4回

1990年代の地球側（サイド）における航空戦力



第1章　米国ATFの決定

1990年代。この時期は、軍用機、特に戦闘機、攻撃機にとっては、良くも悪くも革命的な時期であった。というのも1970年代より、開発・実験がくり返されていたＡＴＦが、かなりの完成度で実用段階へとこぎつけていた。ATFとは、ADVANCED・TACTICAL・FIGHTERの略で、つまり、米の新型戦術戦闘機のことである。ATFの開発は、1970年代から再認識されてきた空対空戦闘能力を重要視する考え方のもとに、たくさんの新しい技術や素材等や、また過去に開発や発案はされても技術的に不可能だった事を新しい技術で可能にした物など多種多様の概念の集合体であった。

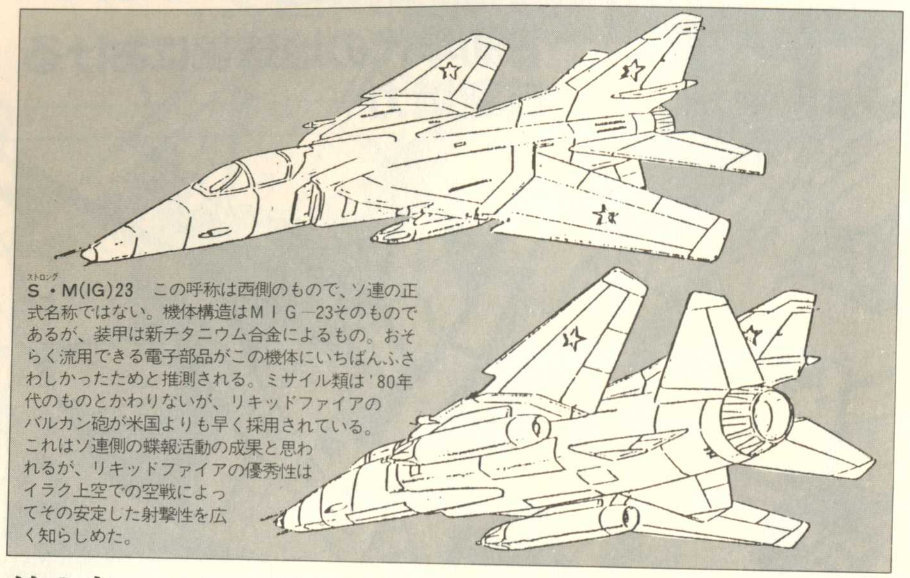
さらに1970年代後半よりＡＴＦ概念の一つとして重要視されていた要素に、〝ステルス性〞といわれる技術があった。それは大雑把な言い方をすれば、あらゆる探知システムに対し発見と追尾を困難にさせることである。しかし、ここで〝ステルス〞をひとつの要素と書いたがステルスとは形態やエンジン配列等、あらゆる技術や設計が被探知被追尾性の減少をもとに綜合的に進められて、はじめてステルス性が生ずる物であるから、それによって形態には大きな変化が生じてくる。

飛行機といわれるものは胴体と翼の接合部に段差等が生じる。これは垂直尾翼等にも同じ事がいえるが、非常にレーダービームに反能しやすい部分だ。そこで、この様な段差をなくしてしまう方法として胴体と翼を流れる様な曲面でつなげてしまうブレディングボディという技術がある。これによって戦闘機や攻撃機、そして爆撃機の形態はなめらかな物となり、さらに翼端なども徹底的に丸く整形され今日の航空機とはかなり異なる形態となってしまった。

これでレーダービームは機体に当っても拡散され受信アンテナにもどってくるレーダービームは少なくなる。この様なステルス性と高々度戦闘高機動性を重視した新型戦術戦闘機は、ステルス性要素のほかに二次元ノズル（エンジン推力の方向変更をさせるノズル）も高機動やSTOL性の向上に有効である。

さらにフライバイワイヤやＣＣＶ概念などを取り入れた画期的形態となったが、ここで先にのべた様に技術革命的な発明が現われた。それは、新合金であった。この合金の特性については次章で述べるが、それまで進められてきたＡＴＦに技術、特にステルス性形態は不採用となり、空力的には不利ながらも機動性は良い、Ｘ―29タイプの前進翼機にＡＴＦはおちついたのであった。ステルス性形態をふくめた諸技術は民間航空機に取り入れられ、進んだ形態の航空機となったのは、皮肉な結果であった。

Future Technology S.P.T



S・M(IG)23　この呼称は西側のもので、ソ連の正式名称ではない。機体構造はＭＩＧ―23そのものであるが、装甲は新チタニウム合金によるもの。おそらく流用できる電子部品がこの機体にいちばんふさわしかったためと推測される。ミサイル類は'80年代のものとかわりないが、リキッドファイアのバルカン砲が米国よりも早く採用されている。これはソ連側の蝶報活動の成果と思われるが、リキッドファイアの優秀性はイラク上空での空戦によってその安定した射撃性を広く知らしめた。

第2章　ソ連の戦闘機と宇宙戦闘機の開発

ソ連も米国に対抗すべて新鋭機の開発に着手していた。諜報活動のせいか、かなりの面で西側諸国及び米国に見られるような形態の航空機が多くなっていた。これらの機体はソ連のオリジナリティも多少はあろうが、コピー的要素が高かったようだ。この様に、米国が新型戦闘機を開発すれば、その良い技術は貪欲にとり入れられ、それらの技術と自らのオリジナリティを結合させて開発を進めてきたソ連航空界にも、技術的革命が起こったのである。その立役者は先にも述べた〝新合金〟であった。

この合金は元来は平和利用を前提として開発されたものだった。それは初の米ソ共同の大型スペースシャトルの開発、そして打ち上げという一大プロジェクトであった。このプロジェクトでは、シャトルを大型化して得られる広いスペースを、スペースラボ（無重力実験室）のために確保し、様々な薬品や合金や樹脂等を開発しようというものだった。こうして、このプロジェクトは順調にすすみ、シャトルは打ち上げられた。そんなプロジェクトの実験最中に元素番号22のチタンを利用したチタニウム合金の実験中にチタニウム系新合金を発見した。この新合金は現在のチタン合金の持つ特徴をすべて踏えた上で、強度はさらに高く軽量性や低価格性にも富んでいた。そして何よりも電波探知等にまったくといってよいほど反応しないという利点があった。だが、その反面、現存するチタン合金よりも加工が困難であるという欠点ももちあわせていた。この新合金はこの問題を差し引いてもあまりある特徴があった。

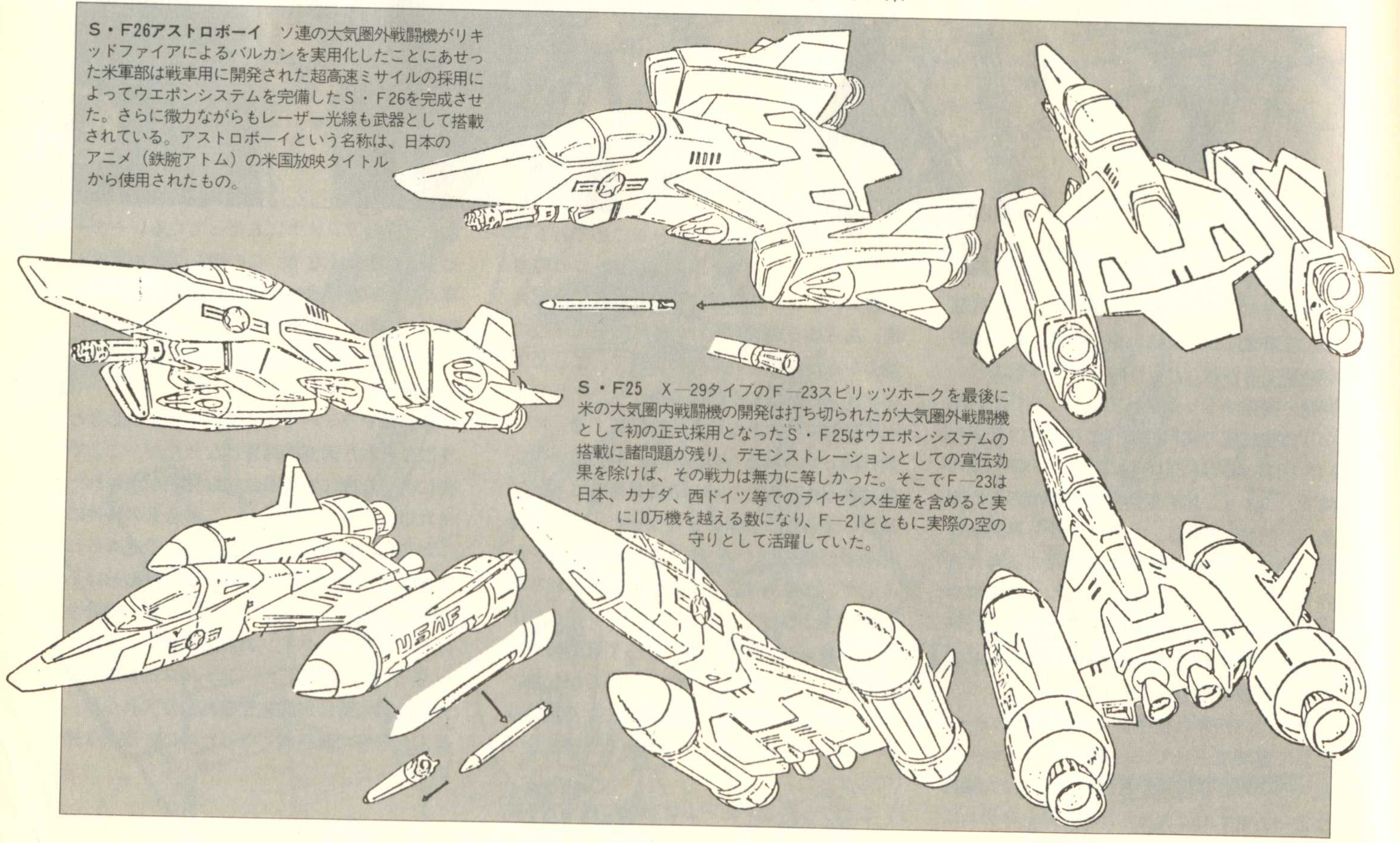
こうなると平和利用という前提は無視され軍事利用に最優先されることになる。

米国は加工が困難なので開発中のなめらかな曲面のＡＴＦ案をあっさりと捨て、Ｘ―29の発進型戦闘機にＡＴＦ概念の二次元ノズルやＣＣＶ概念を加え制式採用とした。

ソ連もこれにならい曲面の多いＳＵ―27系等はあきらめ比較的、性能もよく生産も楽なＭＩＧ23発達型を新型戦闘機とした。この事により空力的には形態が現存する技術よりも後退した物になるほど異例の事であった。

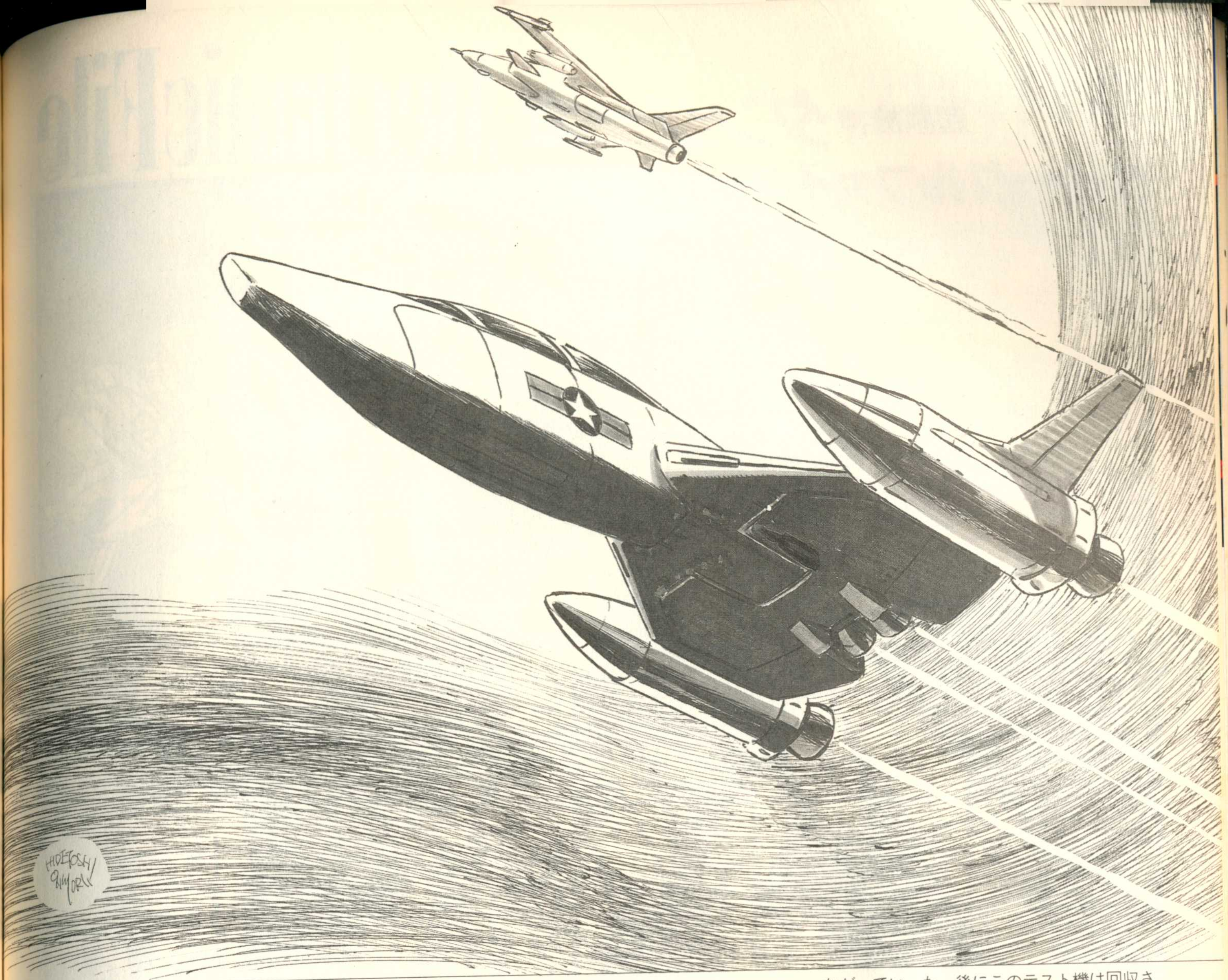
米ソ共同のプロジェクトは航空界に多大な影響を与え、さらには戦闘機による大気圏の離脱まで可能にしてしまった。

尚、この新合金はスペースラボで開発されたことからＳＦ映画もどきの〝スペース・チタニウム〟という呼称もあるが、これは正式名称ではなく、マスコミが勝手につけたものだ。このプロジェクトに加わった技術者の間では〝新合金〟の方が通りがよい。正式な名称は、〝ＵＳＡ―Ｒ　22ＳＳα〟。



S・F26アストロボーイ　ソ連の大気圏外戦闘機がリキッドファイアによるバルカンを実用化したことにあせった米軍部は戦車用に開発された超高速ミサイルの採用によってウエポンシステムを完備したＳ・Ｆ26を完成させた。さらに微力ながらもレーザー光線も武器として搭載されている。アストロボーイという名称は、日本のアニメ（鉄腕アトム）の米国放映タイトルから使用されたもの。

S・F25　Ｘ―29タイプのＦ―23スピリッツホークを最後に米の大気圏内戦闘機の開発は打ち切られたが大気圏外戦闘機として初の正式採用となったＳ・Ｆ25はウエポンシステムの搭載に諸問題が残り、デモンストレーションとしての宣伝効果を除けば、その戦力は無力に等しかった。そこでＦ―23は日本、カナダ、西ドイツ等でのライセンス生産を含めると実に10万機を越える数になり、Ｆ―21とともに実際の空の守りとして活躍していた。



第3章　グラドス側のSPTとの戦闘状況

スペースシャトルの発達により無重力実験を多用できる様になった人類は、これを利用して次々と新しい合金や薬品そして新技術を開発していった。その中でも、ひときわ目立っていたのが透視可能な合金があった。チタニウム合金にひけをとらない軽量、硬質であったもののステルス要素はもっていなかった。この合金は一見ガラスの様な透過性があり、加工も困難ではなかったため、航空機のキャノピーへの転用が計られた。

テストの結果は良好で、既存の対衝撃ガラスのキャノピーと比べ、なんの遜色もなかった。この技術のほかに先にものべた戦闘機による大気圏離脱に貢献した要素のひとつに、小型ロケットブースターとそのブースターに使用される大量凝縮小型燃料タンクの開発があった。このスモールフューエルタンクとミニロケットブースターのコンビは、現存(1990年代）するどんなロケットブースターよりも安全かつ小型軽量の物だった。内容的には開発が進められている反重力エンジンに近いものだった。これらの技術の集合体により大気圏内での作戦行動に使われる戦闘機にもロケットブースターが採用されるようになる。

この事が後に、戦闘機による大気圏外への離脱につながるのであった。新チタニウム系合金製のロケットブースター装備の大気圏内戦闘機の主な兵装は、ポッド内に収容された超高速ミサイルである。この超合金ミサイルは元は対戦車兵器として開発された物で、このミサイルの特徴は、高性能ロケットモーターにより発射時の速度でマッハ6.5、さらに高速時にはM10にも及ぶものである。このためミサイルは目標に向かって直線に飛んでいくので、誘導システムは簡単な物ですむのである。さらに、これによってECMやECCMの干渉を受けずにすむわけだ。

次に戦闘機による大気圏離脱について触れることにしよう。新型ロケットブースターがより戦闘機にもロケットブースターが採用され、さらに性能の開発向上が進められていた。そのテスト飛行の際、高々度での高機動実験中にパイロットのミスとコンピューターの入力ミスにより、テスト機は限界高度を越えても、さらに加速してしまった。この事故が人類初の戦闘機による大気圏外への離脱へとつながっていった。後にこのテスト機は回収され、パイロットも無事保護された。米軍部はこの事件に気をよくし、大気圏離脱戦闘機の開発を急いだ。過去の例にもれずソ連もそれと同じ機体の開発を急いだ。これで宇宙空間での戦闘に直面してもスペースシャトルを空母として大気圏外戦闘機を艦載して、艦隊をつくる事により敵対する国はもとより異星人との交戦をもと国防派の官僚、財界人は自分たちの力を過信していた。

しかし、これら米ソの大気圏外戦闘機はグラドス側のSPTには、まったく歯が立たず大気圏内での巻き返しをと考えていたが、それもＭＦソロムコの登場により完全に制空権をグラドス側にあっさりやられてしまった。

期待の新合金もグラドス側のウエポンシステムの前には効力がなく、そして制空権を握られ、空と陸を縦横無尽に動きまわるグラドス側のSPTにより、地球人はただ征服されるのを静観することしかできなかった。

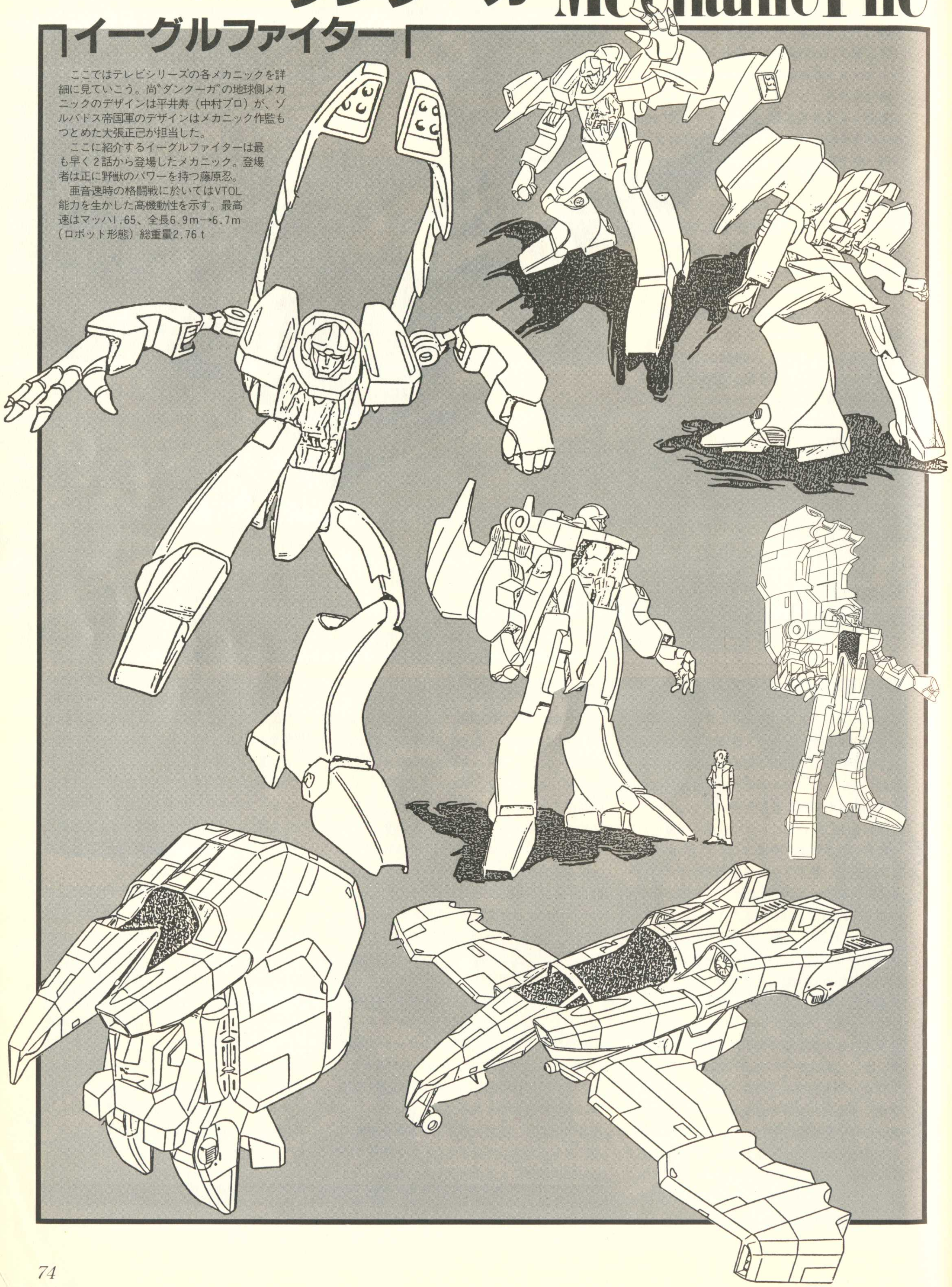
エイジと6人の少年少女の活躍がなければグラドスの地球征服作戦は一瞬のうちに完了していただろう。

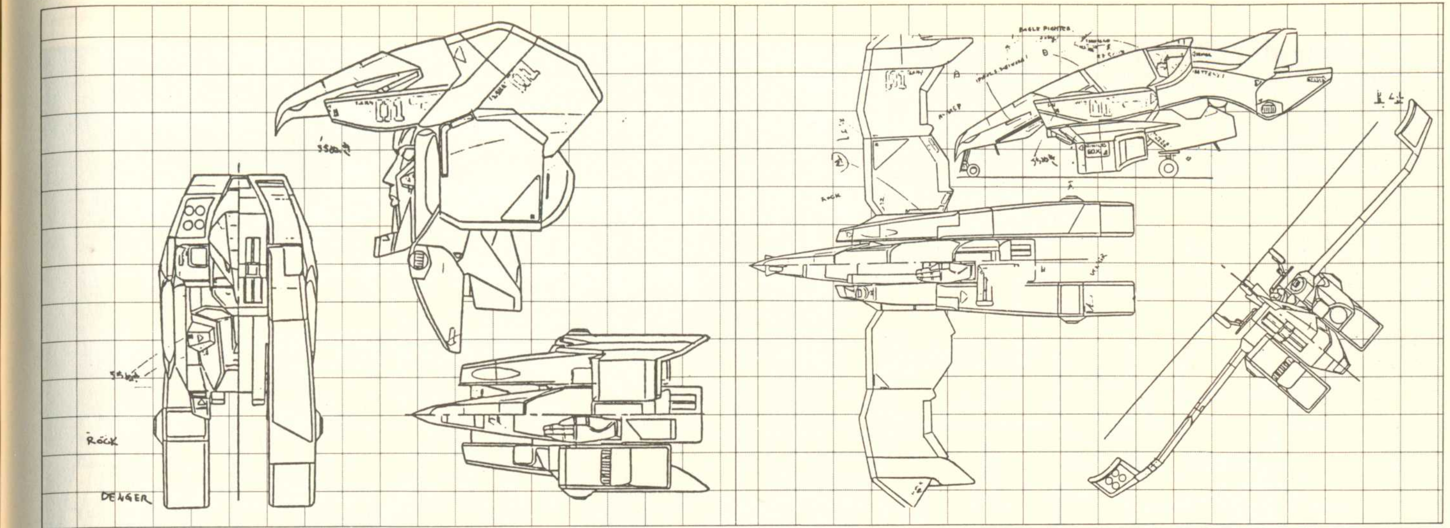
解説／村井芳典、イラスト／大森英俊、デザイン／大河原邦男
※このページは、日本サンライズの協力のもとに設定されました。

超獣機神ダンクーガ Mechanic File

イーグルファイター

　ここではテレビシリーズの各メカニックを詳細に見ていこう。尚"ダンクーガ"の地球側メカニックのデザインは平井寿（中村プロ）が、ゾルバドス帝国軍のデザインはメカニック作監もつとめた大張正己が担当した。
　ここに紹介するイーグルファイターは最も早く２話から登場したメカニック。登場者は正に野獣のパワーを持つ藤原忍。
　亜音速時の格闘戦に於いてはVTOL能力を生かした高機動性を示す。最高速はマッハ1.65、全長6.9m→6.7m（ロボット形態）総重量2.76 t

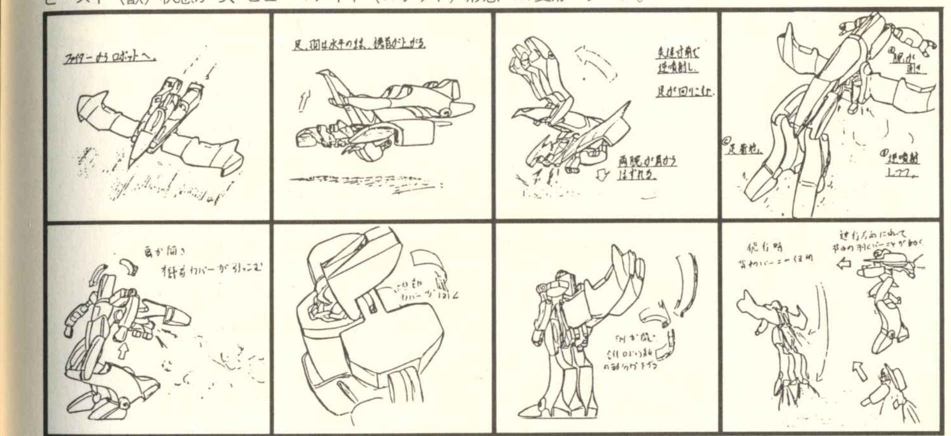




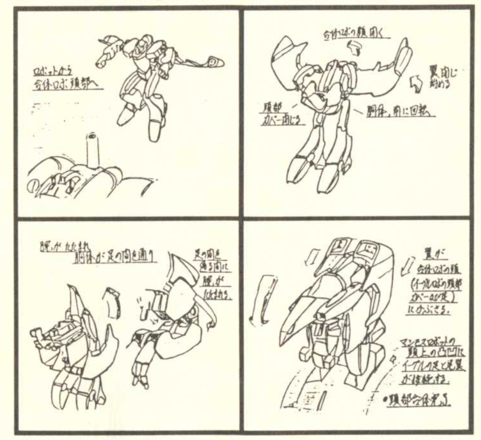
イーグルファイターは合体時この形態に変形する。
他のメカと異なりイーグルは戦車形態を持たない。

イーグルファイターの戦闘機形態は鷹（イーグル）を模した獣の姿である。

ビースト（獣）状態から、ヒューマノイド（ロボット）形態への変形パターン。

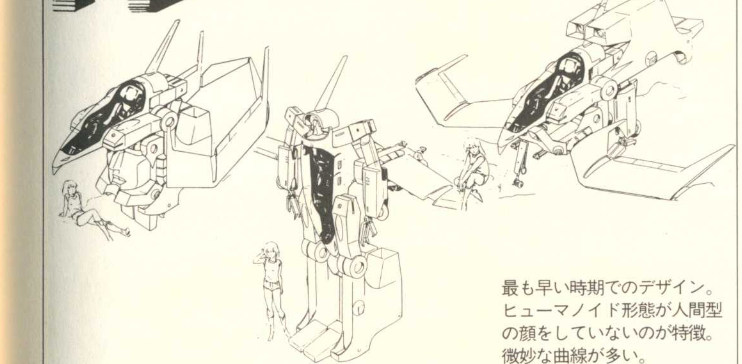


ヒューマノイド形態からダンクーガ頭部への変形パターン

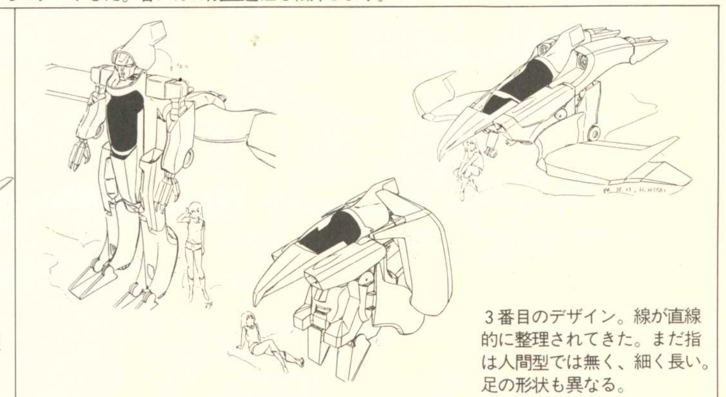


NG Design

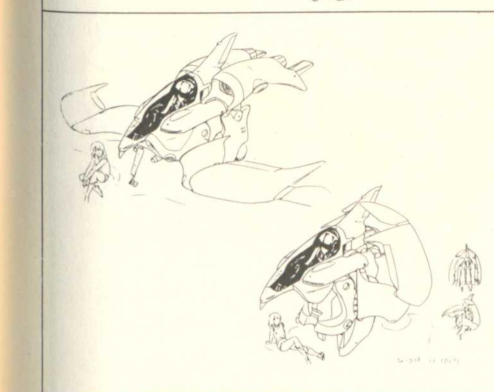
"ダンクーガ"のデザイン作業は84年９月からスタートした。各メカの成立過程を紹介しよう。



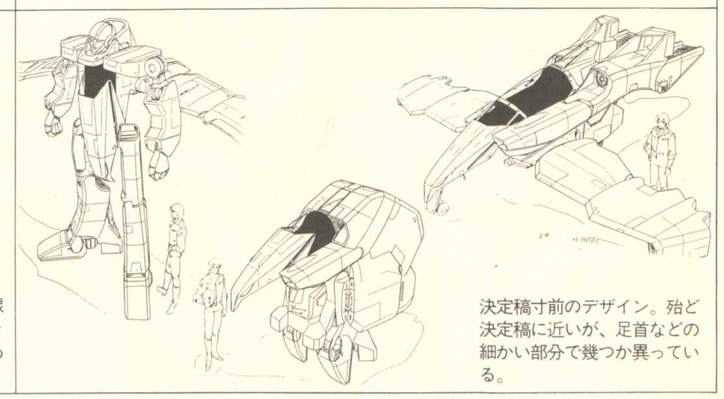
最も早い時期でのデザイン。ヒューマノイド形態が人間型の顔をしていないのが特徴。微妙な曲線が多い。



３番目のデザイン。線が直線的に整理されてきた。まだ指は人間型では無く、細く長い。足の形状も異なる。



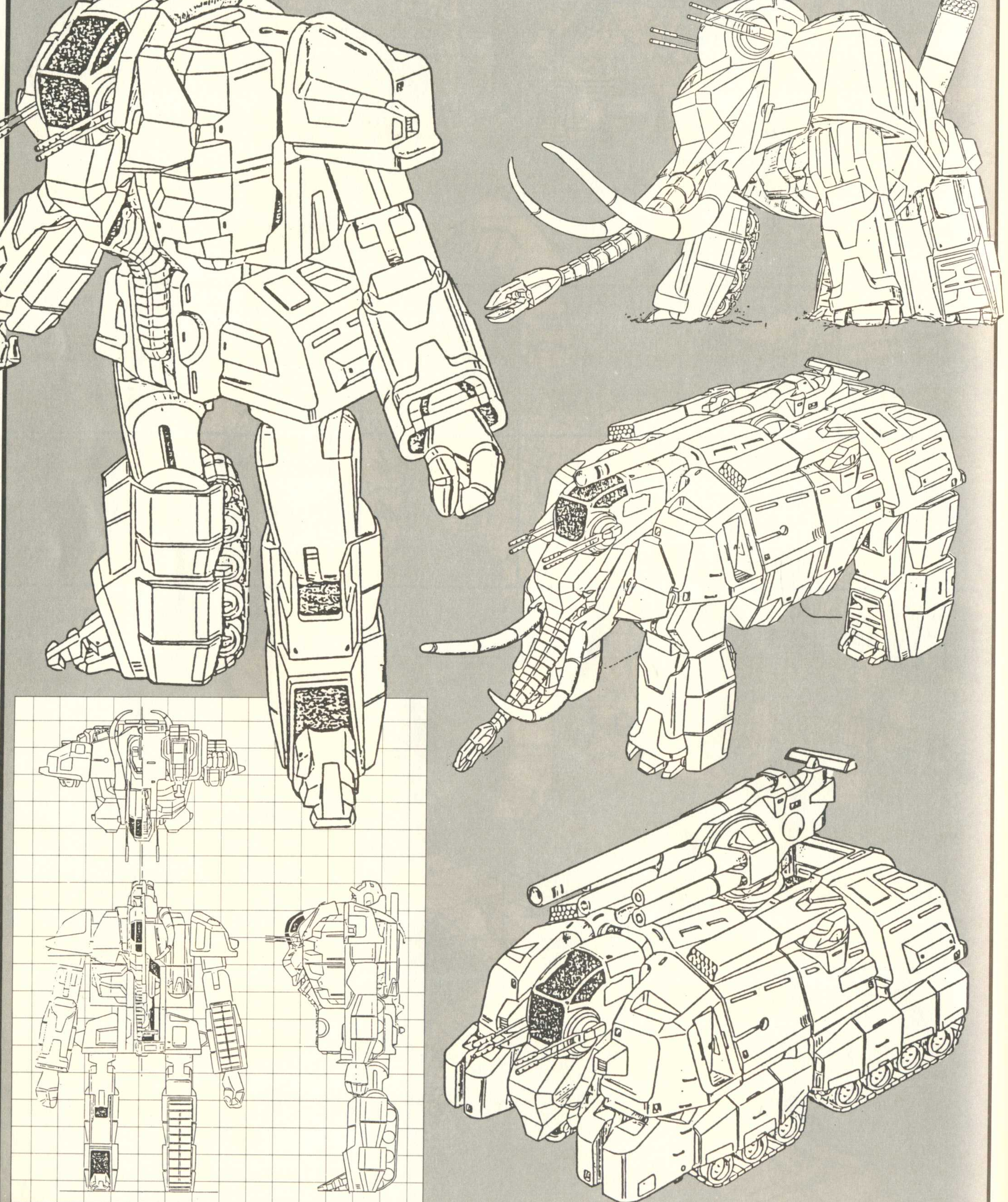
２番目のデザイン。まだ曲線が残っているが、全体のフォルムは決定稿に近付きつつある。

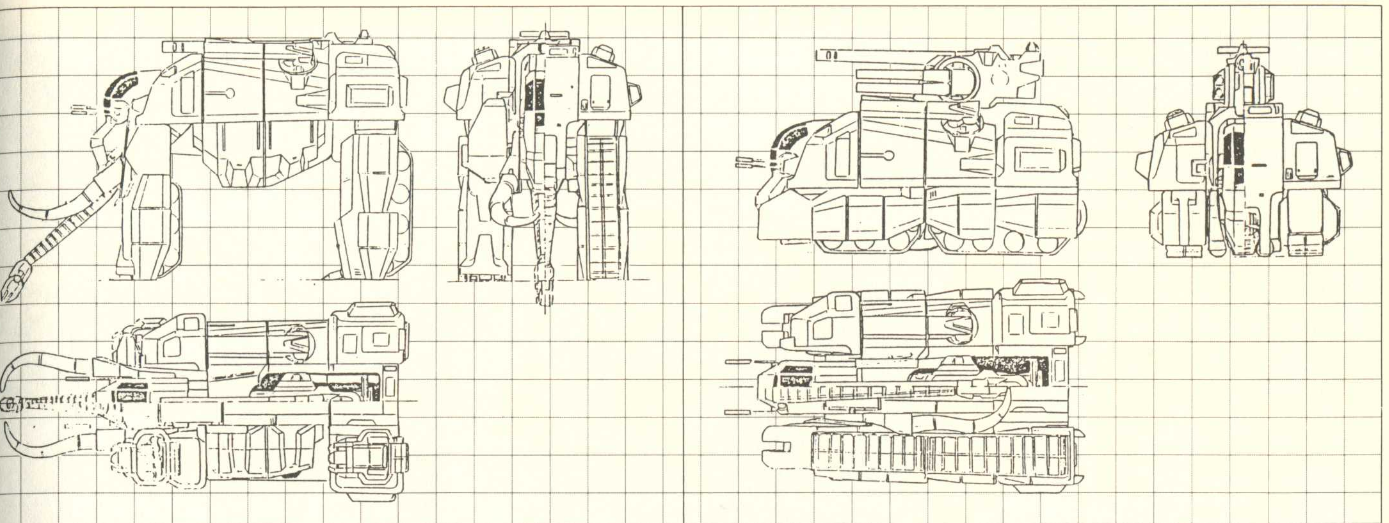


決定稿寸前のデザイン。殆ど決定稿に近いが、足首などの細かい部分で幾つか異っている。

ビッグモス

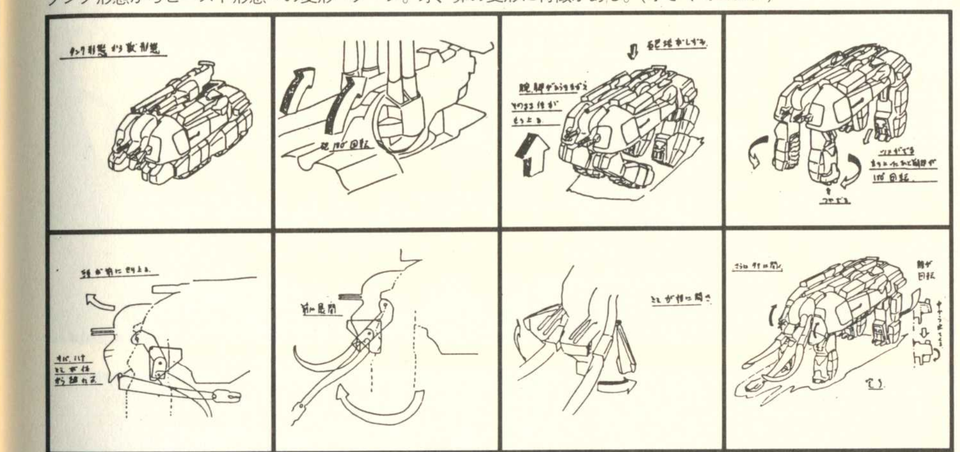
忍のライバルである司馬亮の乗るビッグモスは、ダンクーガの胴体となる巨大メカである。全長（タンク）13.25m（ヒューマノイド）18.6m（ビースト）16.25mであり総重量は60t。多くの火器を備えており移動要塞的性格を持つ。後方からの火力支援を主任務とした自走砲的性格を持つ重戦車。陸戦兵器としては最大規模の火力を持ち、装備兵器の一斉発射は圧倒的迫力である。速度は最高速のタンク形態でも82kmと遅い。



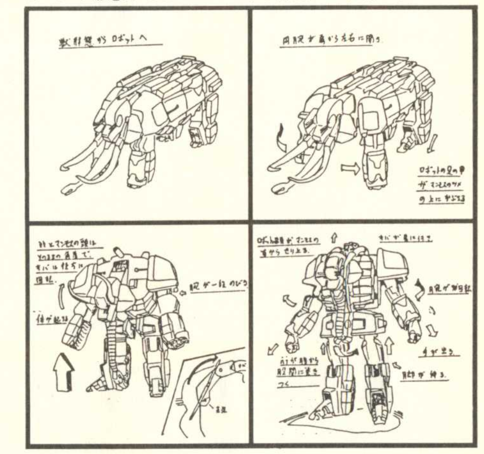


ビッグモスのビースト形態はマンモス。その巨大なボディは正にロボットアニメだ。　タンク形態は他の追従を許さない重武装戦車そのものである。

タンク形態からビースト形態への変形パターン。牙、鼻の変形に特徴がある。（小さくてゴメン）

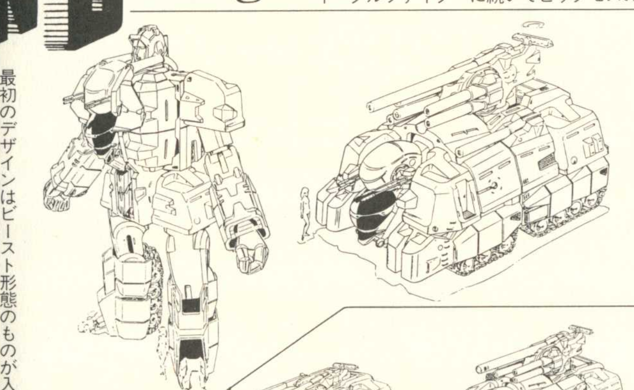


ビースト形態からヒューマノイド形態への変形パターン

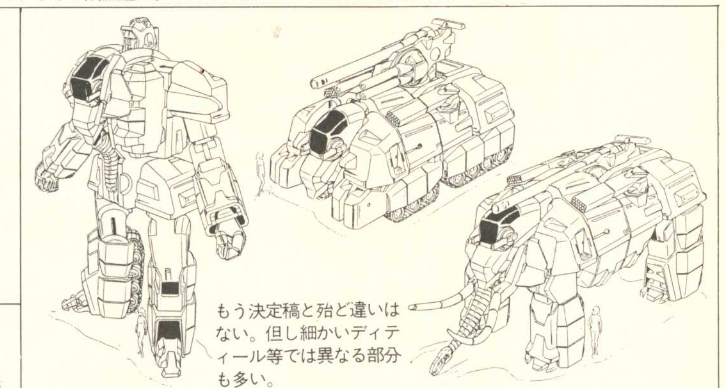


NG Design

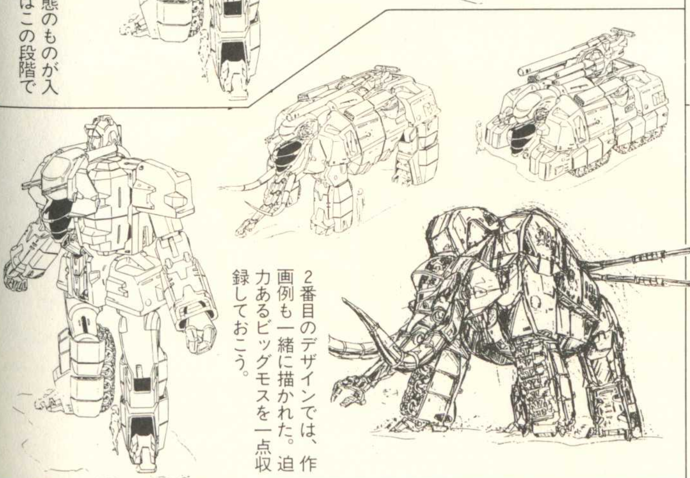
イーグルファイターに続いてビッグモスのデザイン成立過程。それぞれ他のメカと同時に提出されている。



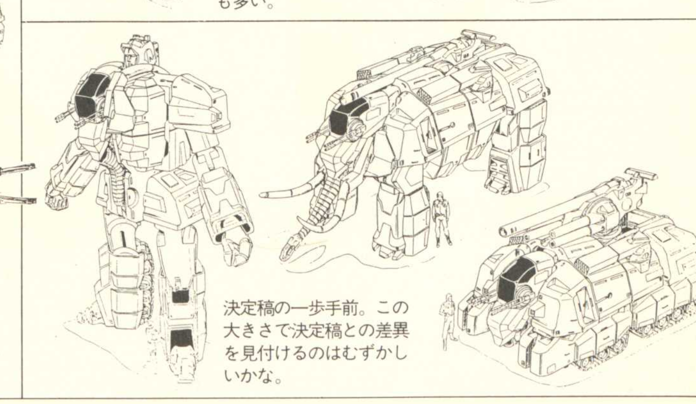
最初のデザインはビースト形態のものが入手できなかった。シルエットはこの段階で決定していたようだ。



もう決定稿と殆ど違いはない。但し細かいディティール等では異なる部分も多い。



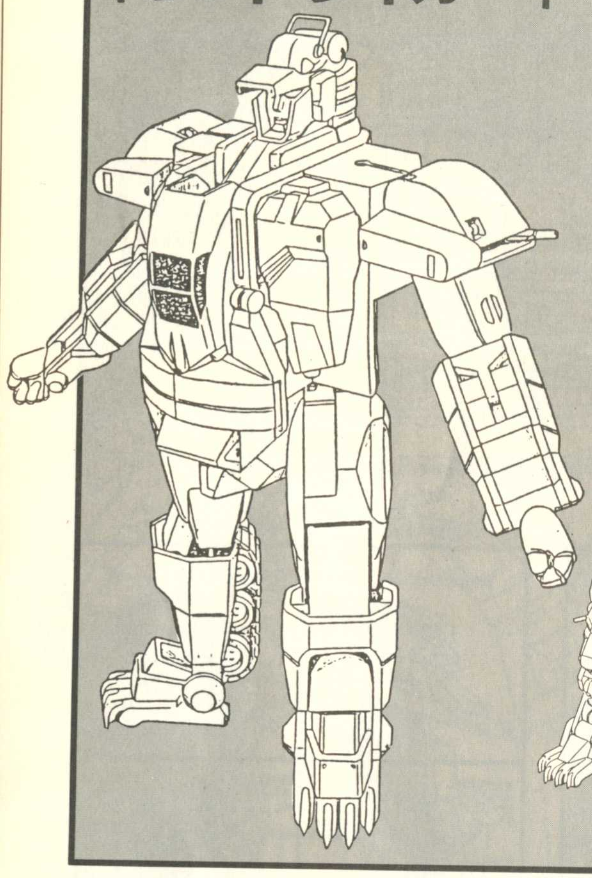
2番目のデザインでは、作画例も一緒に描かれた。迫力あるビッグモスを一点収録しておこう。

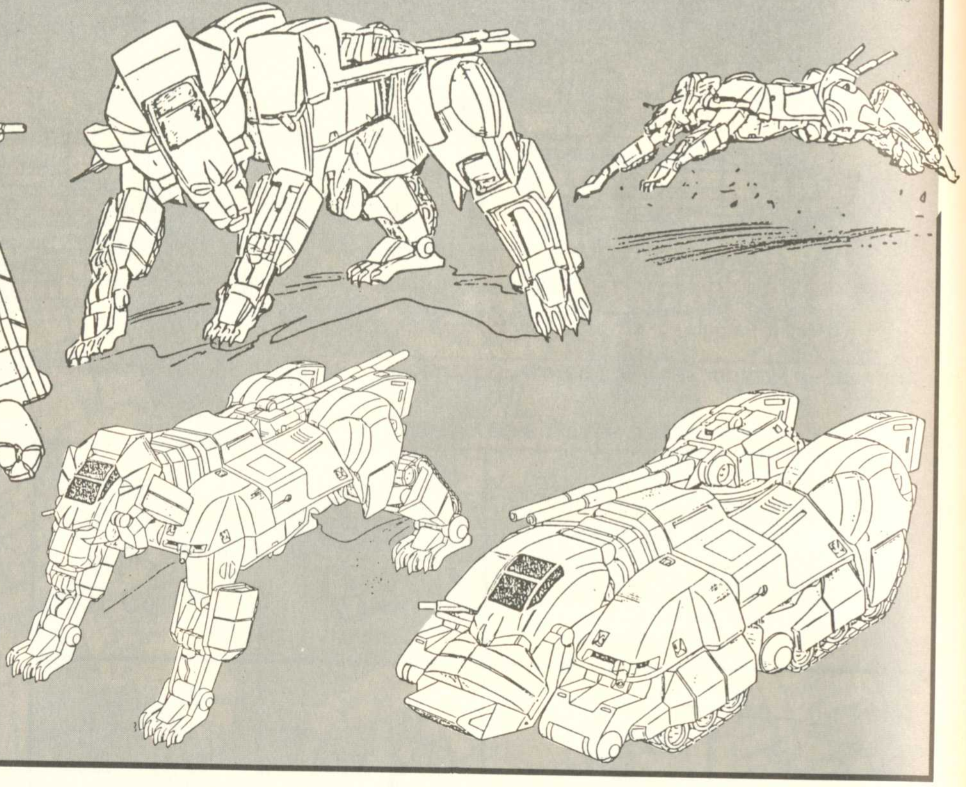


決定稿の一歩手前。この大きさで決定稿との差異を見付けるのはむずかしいかな。

ランドライガー

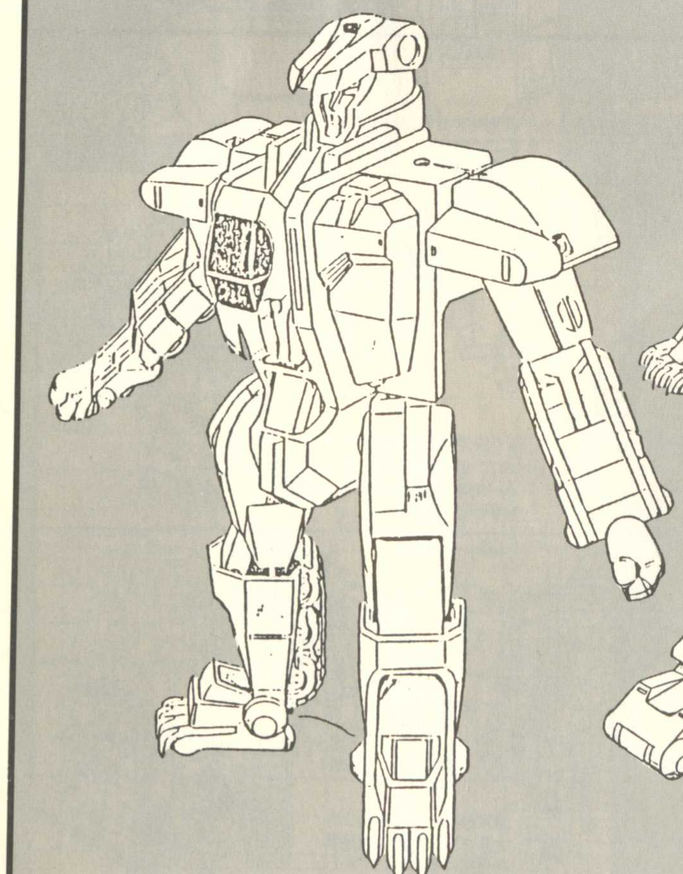
一見おとなしいが実は凄腕の式部雅人が乗るランドライガーは、陸上での素早い動きを身上とするメカニックである。全長（タンク)9.75m（ヒューマノイド）10.3m(ビースト）10.3mであり、総重量は24.2t。特徴としては戦車形態よりもビースト形態でライオンのように走ったほうが速いということで、その際の速度は160kmである。陸上での戦力となるべく機動性と攻撃力を高次元で融合させた可変型ロボット兵器。

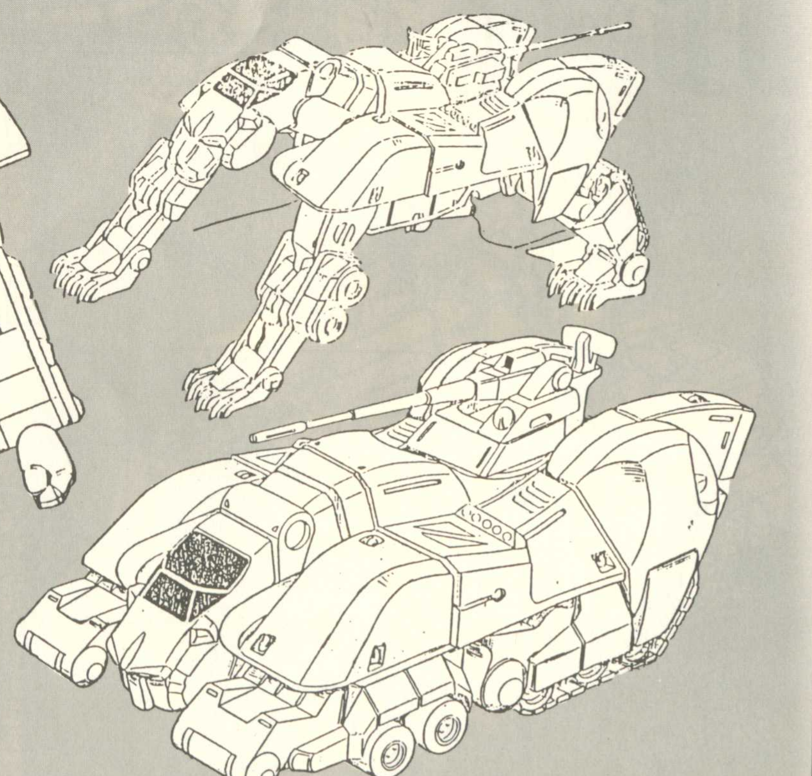


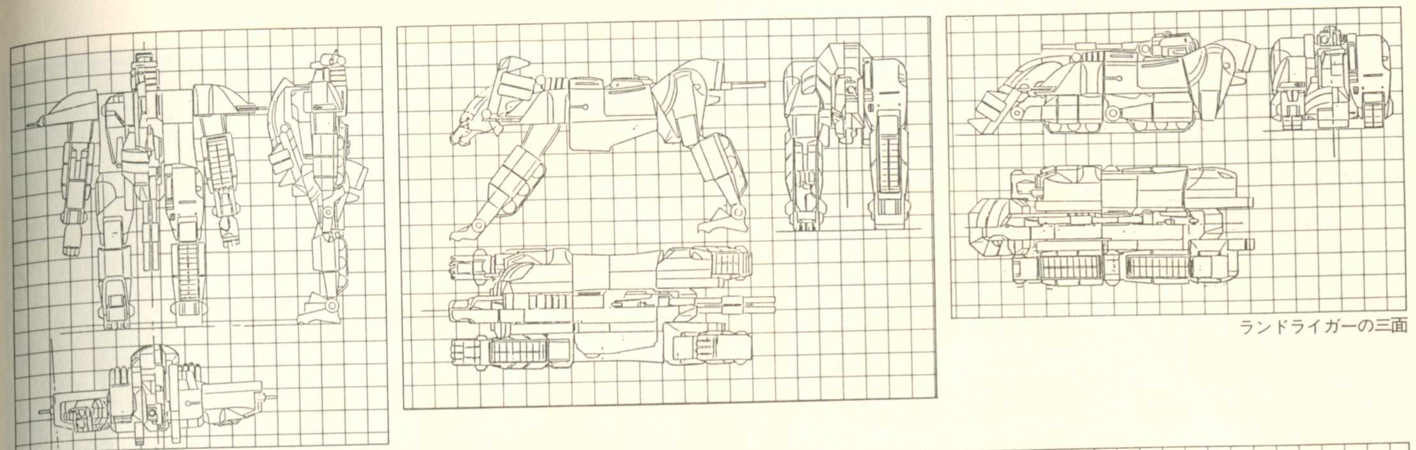


ランドクーガー

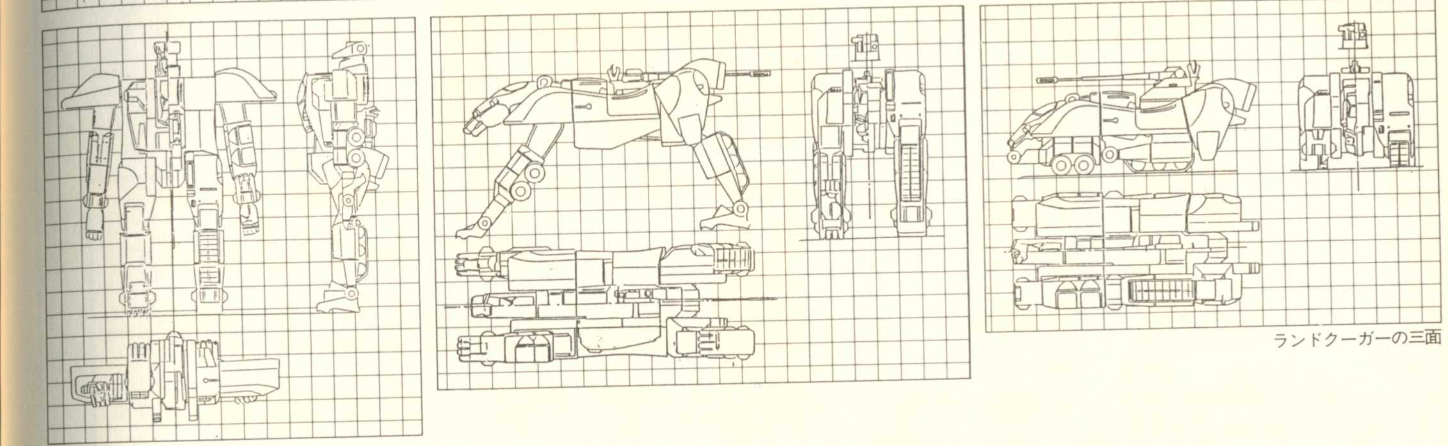
獣戦機隊の紅一点であり、かつての恋人と戦わねばならぬ結城沙羅が乗るのがこのメカニックである。これ一体よりも同種の機能を持つランドライガーとの共同攻撃が効果的だ。全長（タンク）8.3m（ヒューマノイド）10.1m（ビースト）10.2mで総重量は21.3t。ビースト形態にあっては、最高速度172kmを誇りそのスピードで敵を撹乱する。操縦者の肉体が他より若干弱いことが弱点といえる。





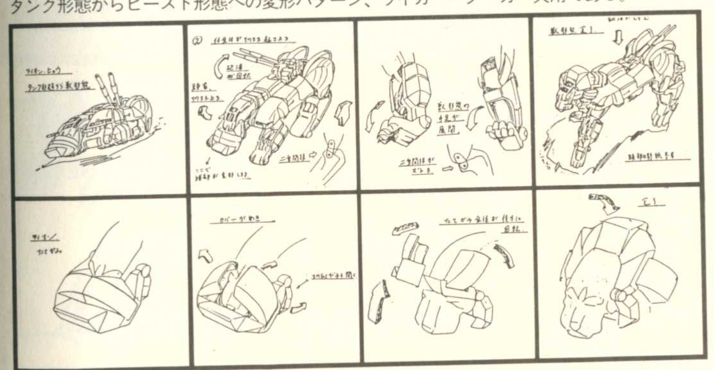


ランドライガーの三面

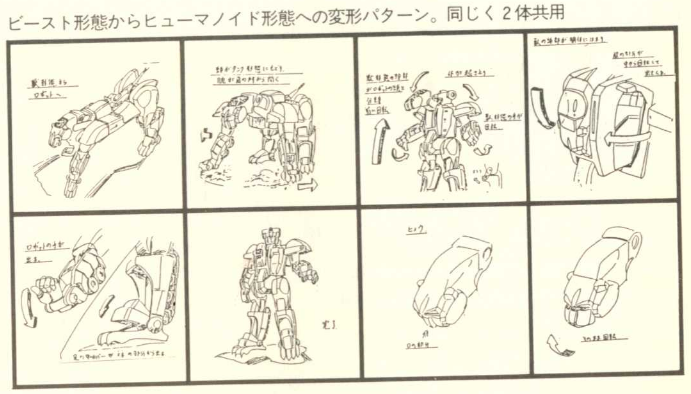


ランドクーガーの三面

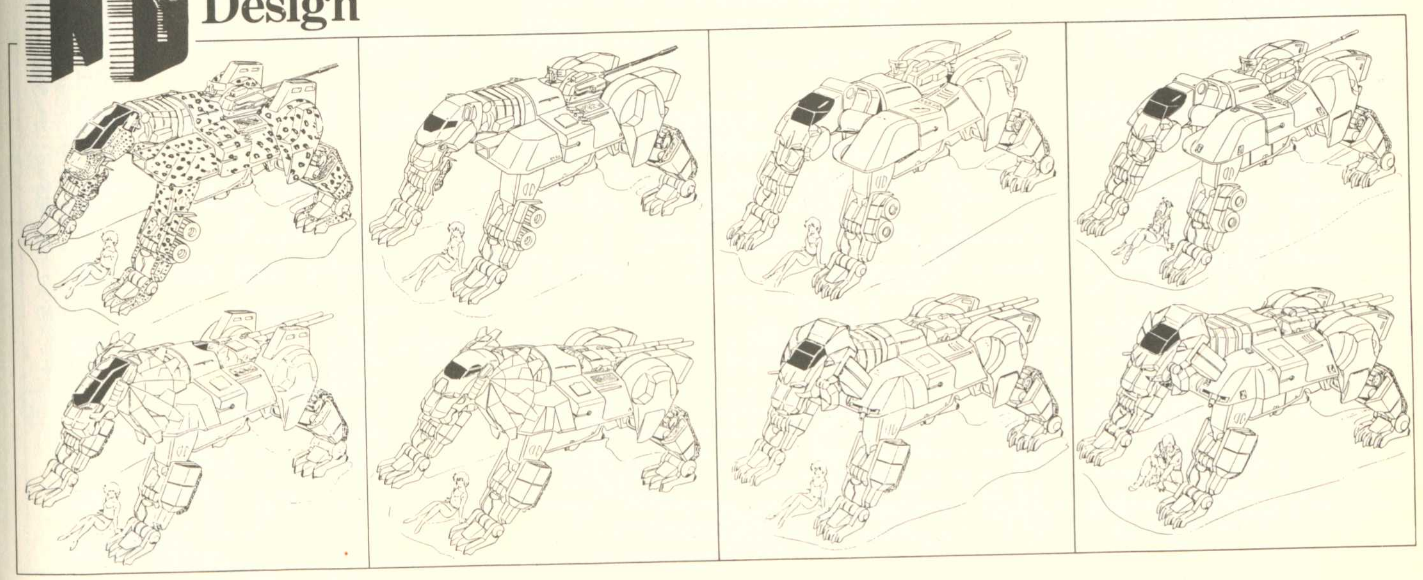
タンク形態からビースト形態への変形パターン、ライガー・クーガー共用である。



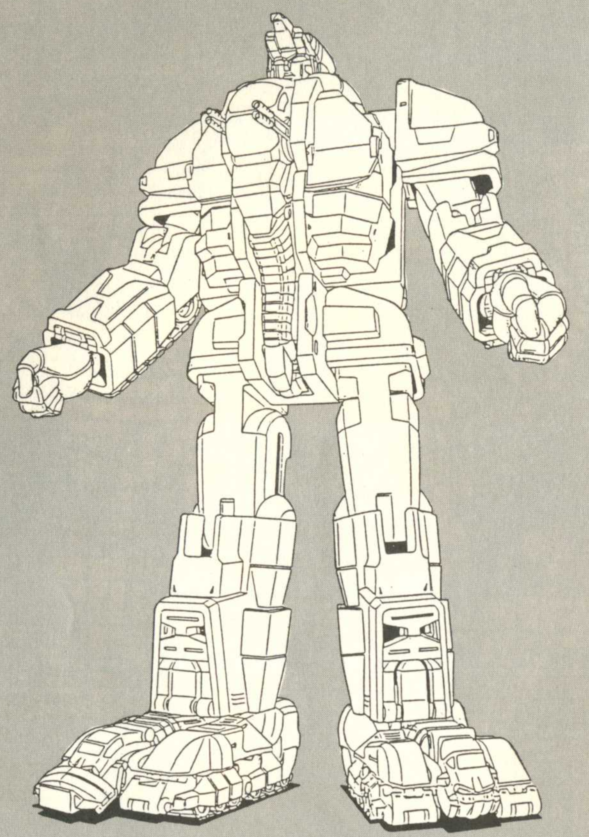
ビースト形態からヒューマノイド形態への変形パターン。同じく2体共用

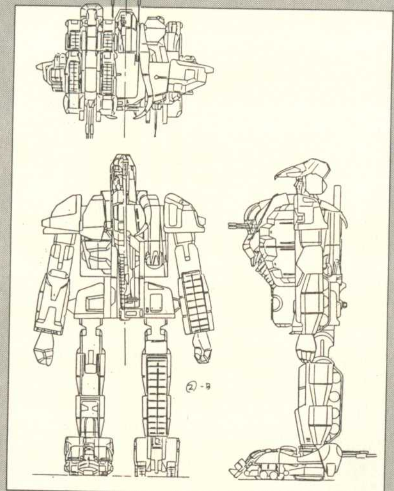


NG Design

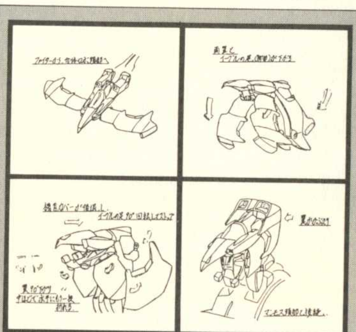


ダンクーガ

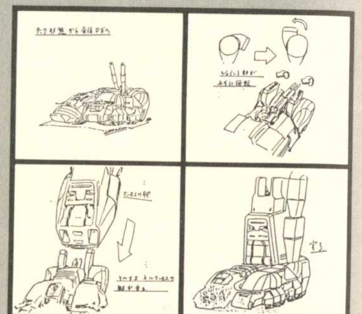




アグレッシブ・ビースト、アグレッシブ・タンク、アグレッシブ・ヒューマノイド、即ち獣を超え、人を超え、機械を超えた獣戦機隊のメンバーが至るもの、それは"神"である。その究極の形こそ４機が合体して生まれるこのダンクーガなのだ。
シャピロはこのダンクーガという言葉に「断空我」という漢字をあてて考察した。"我を空にして煩悩を断つ"という意味だ。元々獣戦機隊の４人はその内なる野獣の力を買われたのだ。その野獣の精神力を利用することで、初めて"アグレッシブ・ビースト"や"アグレッシブ・ヒューマノイド"への変形が可能であったからだ。(と同時にそれは彼らの精神力、体力を激しくそいだ)
そして彼らはそうした自分の感情のみで動くのを捨てなければならなかった。そうすることで彼らは更に高い存在へと変わることが出来たのだ。それは即ち神、コードネームDANCOUGA-ダンクーガ!!



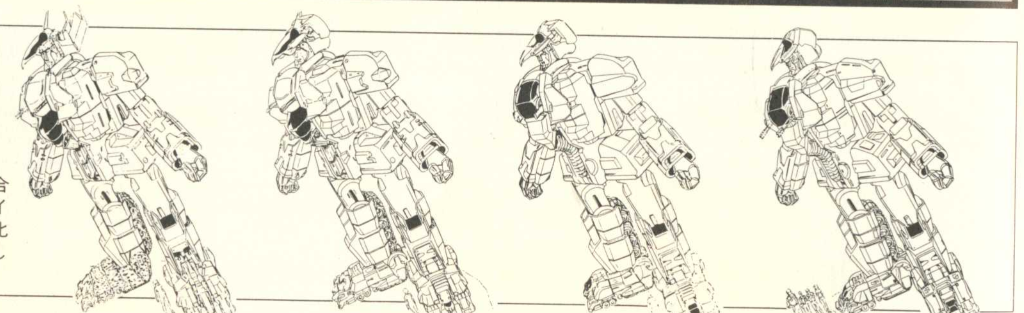
ビースト形態からダンクーガ頭部へ

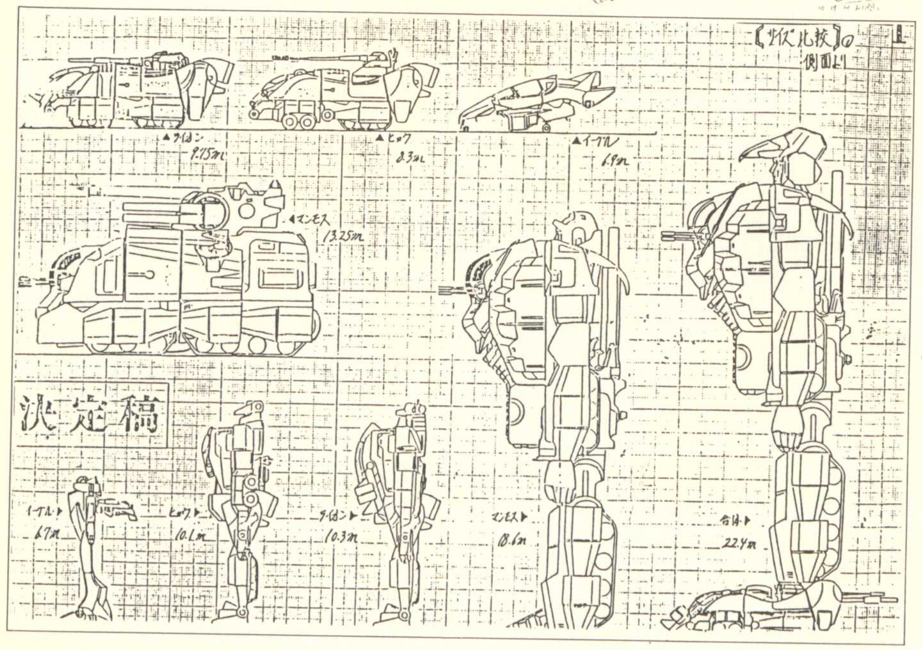


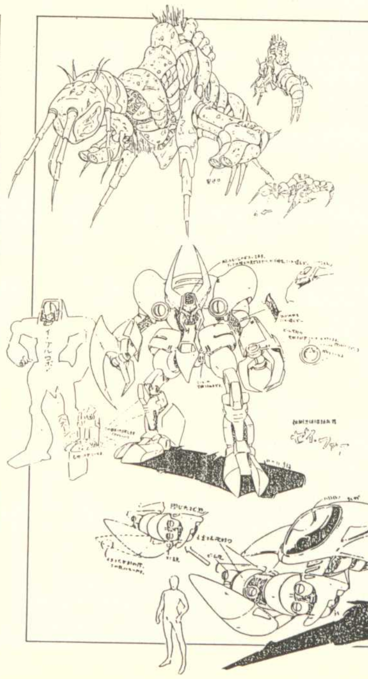
タンク形態からダンクーガの左足（右足）に

NG Design

前ページまでに紹介してきた各獣戦機隊メカの合体後の姿がこれである。即ちダンクーガのデザインの成立過程である。頭部の線などが微妙に変化し、他にも各メカの変化に伴いすこしづつ変化している部分がある。



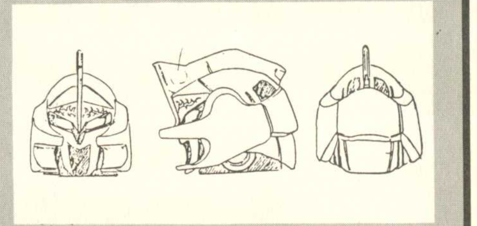


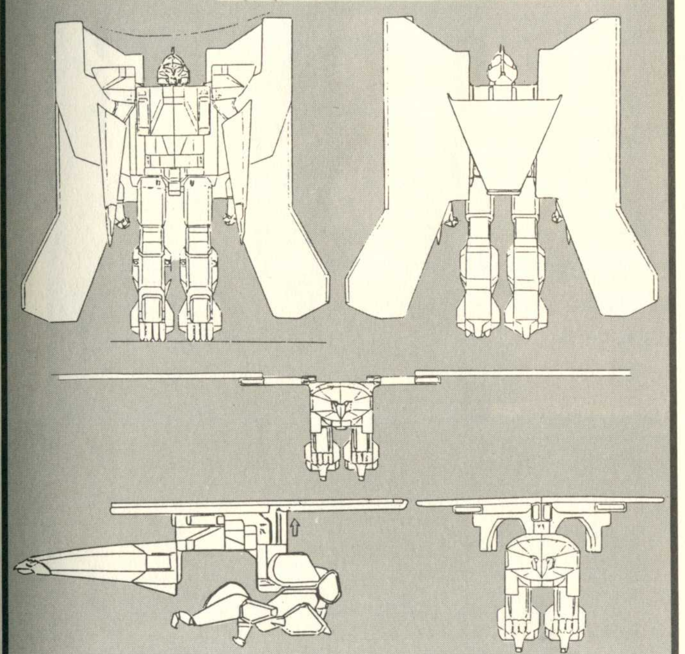


敵ゾルバドス軍のメカニック設定を僅かだが紹介しよう。デザインは前記のように、現在は「イクサーIast2」の原画を担当している大張正己氏。この他にも数多くのデザインが存在する。

黒騎士メカ

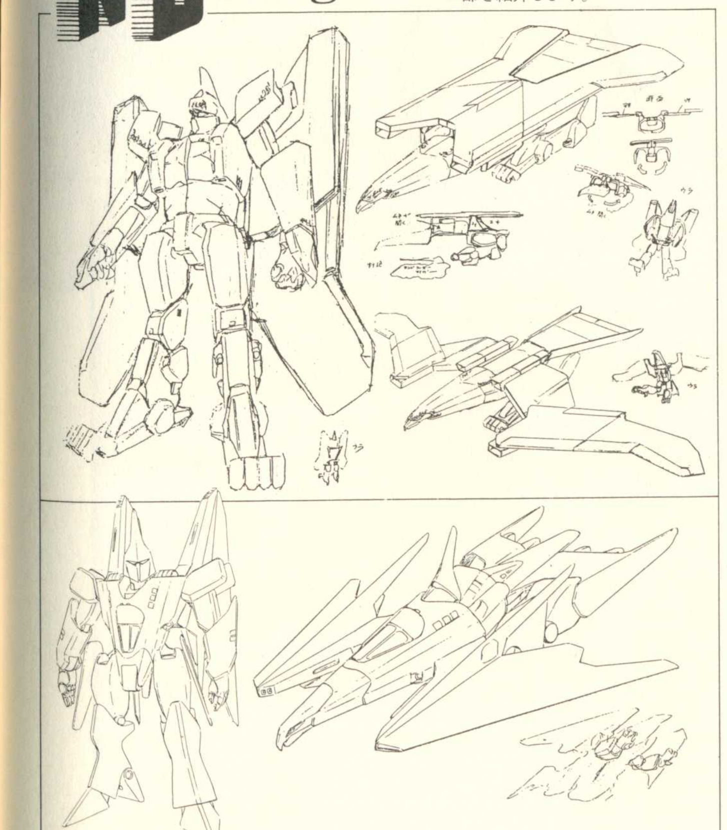
黒騎士とは、中盤から登場した謎の人物であり、彼こそ父に反発して家を出た将軍の息子アランであった。ここに掲載したのは決定稿寸前の稿で決定稿ではない。





NG Design

黒騎士メカは模型こそ発売されなかったが多くのＮＧ稿があった。その一部を紹介しよう。



蘇れ!ロボットアニメ!!

「やるぜ、俺たちは。イゴール将軍、アラン、ゲラールの兄貴…見ていてくれ」
「これも宿命(さだめ)か…」
「新しい宇宙で、新しい夢を見させてもらうよ」
「《Tell Laura I Love her》」

ついにムゲ・ゾルバドスの軍団を地球から追い払い、戦いの舞台は宇宙に転じた。野獣と言われ、その秘められた過去の中で現実の自分を見失いそうになっていた４人の若者は今、人を、獣を、マシンを超えて神の領域にまで至ろうとしている。

そのために今は大宇宙の神と君臨するムゲ・ゾルドバスを倒さねばならない。旗艦ガンドールのビームを受けて異空間に突入するダンクーガ。彼らは戦いの中に自らを突入させることで総てを捨て、だからこそ〝何か〟を超えて今新たなる旅立ちが可能となったのだ。

彼らはムゲ・ゾルバドスとの戦いに勝利するだろう。それは若者が自己を超えるための戦いなのだから。

『超獣戦神ダンクーガ』最終回「最後の咆哮」は正にロボットアニメの、いやアクションシリーズの最終回にふさわしい完成度だった。それは今までシリーズの中で語られてきたテーマが、そしてキャラクターの感情が最大限に表現され決着を見ていたということにある。そしてこの快感こそ本来ストレートなテーマと感情表現、パワフルなアクション描写を持ち味とするロボットアニメが身上としてきたことなのだ。

ここ数年本格的なアニメロボットは減少の一途をたどっている。それは「ガンダム」のヒット以降、壮大なテーマやＳＦ描写のディテールばかりが強調されるようになったことが大きな原因だろう。そんな作品ばかりではロボットアニメは全然面白くはない。それはスタッフの自己満足になりかねないからだ。

単純に言えば、スカッとした面白さが失われてしまったのだ。ただ例えば『レイズナー』などには、そういった悪傾向の中で産まれてきた、新世代のロボットアニメの片鱗を見ることが出来るのだが。

枝葉末節にこだわりすぎて、実際に面白く見せるということを忘れてしまったら既にそれはエンターティメントとは言えない。そしてロボットアニメに限らず、ＴＶアニメとはエンターティメントであるべきものだろう。

そしてそんな純粋なロボットアニメの面白さを全く久々に見せてくれたのが『ダンクーガ』だったのだ。

例えば血気盛んで、何かというと「やってやるぜ！」と叫ぶ主人公に、やけにニヒルで主人公を小馬鹿にする二枚目、どっかぬけてる青少年に、つっぱり風の女というチーム編成は正にパターン以外のなにものでもないし、敵幹部が勢力争いのため次々と更迭されたり、またクライマックスでダンクーガが空を飛べないという弱点を克服する物語（マジンガーＺ！）があるなど、実に10年１日の展開がダンクーガにはあった。

しかしそうしたパターンがあったから純粋ロボットアニメだというのではない。そうした物語を円滑に運ぶためには平気でパターンに則りながらも、結果的には（キャラクターデザインも助け）それらを実に現代的にアレンジして新しいパターンを作り上げていた。それが評価に価するのだ。

主人公４人が集合するまでに５本をかけ、ヒューマノイド形態に変形するだけのことも一つの試練として見せる。しかも合体したダンクーガが登場するのは15話、最大のピンチにあって何とか勝たん！と全員が念じたときである。

またテーマとしては「自分を見いだす」ということを設定し、「神にならん」として地球を裏切ったシャピロと、結果的に神さえ超えた４人を対比的に見せることで物語は完成していた。(最後までシャピロを愛しながら、自分の手でその命を奪った沙羅がいい！）特に後半は毎回がダンクーガの秘密、ガンドールの秘密、黒騎士の秘密とその葛藤、忍と黒騎士の対立、イゴールの死etcの要素を縦糸として毎回展開し、一回も見逃せないドラマを見せていた。

そして何より魅力はやはり『巨大ロボット』につきるのだ。

合体しないエピソードも多かったため余計にダンクーガが合体し、敵を粉砕するシーンのエキサイト度は異常に高まり、しかも敵との一進一退のアクション描写は今までのロボット物を凌駕したときすらあった。また『野獣の本能を利用して作られた』レプリカーンとの対決で、沙羅が衰弱をおしてアグレッシブビーストして勝つくだりなど最高の格好良さで、何といってもロボットアニメの魅力はここにあるとしかいいようがない。やはりロボット同士の格闘は現実のプロレス以上にプロレス的なパワーを秘めているのだ。

作画の乱れや、ゲストキャラクターを不用意に殺しすぎるなど、いくつかの不満を残しはしたが、それ以上の魅力を持ったシリーズとしてこの作品は記憶されるべきだろう。再放送時での一見をお勧めしたい。

SPIRAL ZONE

バズーカパック

型式番号：ATW、M-58、制式年：AD2005

解説/村井 芳典

ATW（ANTI-TANK-WEAPON）は、もともとはその名の通り対戦車兵器として開発された物で、本来ならば地上接地型の重火器にふくまれるものになるはずであった。

しかし、ATSが開発され、SFGの作戦行動が、環境変化の極端なゾーン内において、特殊部隊的になってくると、更に軽量化、そして単独での移動攻撃が求められる様になってきた。そこで、現在使われているバックパックとの連動が可能となる様に開発の方向が改められた。

当初、強化セラミックを主としたマテリアルでの開発が進められたが、対衝撃性に問題が生じ、急拠スーツやプロテクター等の一部に使用されている、ハイパーケブラーが主なマテリアルとして使われた。さらには、もっとも加熱されやすいマズル等には、カーボンが使われた。

この事により、ランチャー自体の重量は、制式ライフルに比べ20%増にとどまることができ、非常に軽くとりまわしの楽なものとなった。また、軽量であるため、そのままバックパックに取り付ける様な方法が取られたがゾーン内フィールドテストの結果、とび出したランチャーが、バグのセンサーに反応しやすい事が、経験的に判明した。そこで、戦場での即応性を犠牲にして二つ折にフォールディングされる事になった。

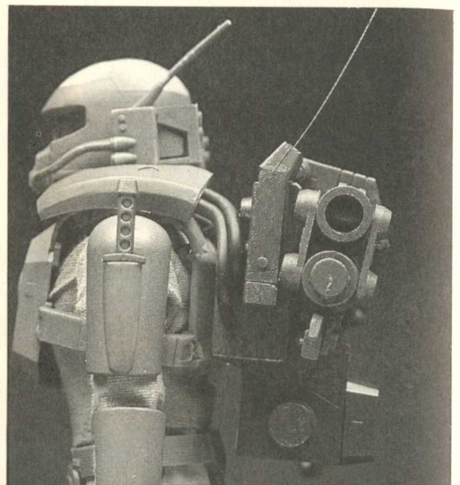
この事により、照準、発射のほかにフォールディングを起す作業がふえたが、フォールディングされたランチャーは、てこの原理により0.8秒で体制をとる事が出来る。更にフォールディングを起す際に、1発目がコッキングされて即発射可能となる。もっとも1発目といっても通常は、リキッドファイアなので、コッキングされるのはランチャーではなく、バックパックの方である。つまり、ランチャーのチャージングハンドルを引かなくても、バックパックの1回分の発射液がランチャーに充塡されるのである。しかし、グリップセイフティをきらなければ、安全装置は解除されないため安全性は高い。

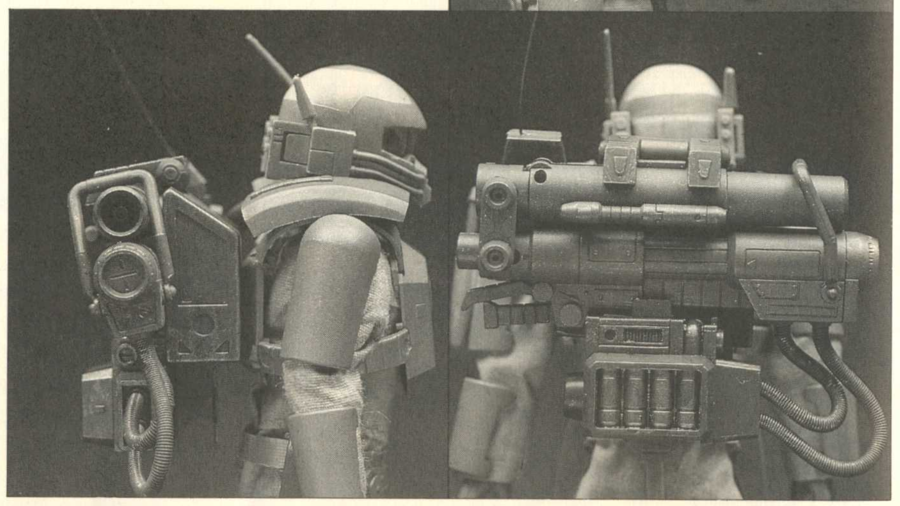
また、このATWM-50は、ゾーンの不変的かつ不規則な攻撃に対応するため、攻撃バリエーションをいくつかもっている。それは多数ある弾液（AP液）を、用途により選択する事である。それらは徹甲弾液。火炎放射液。ナパーム液。グリネード液等である。更に非常のために信号液が3発分ふくまれている。

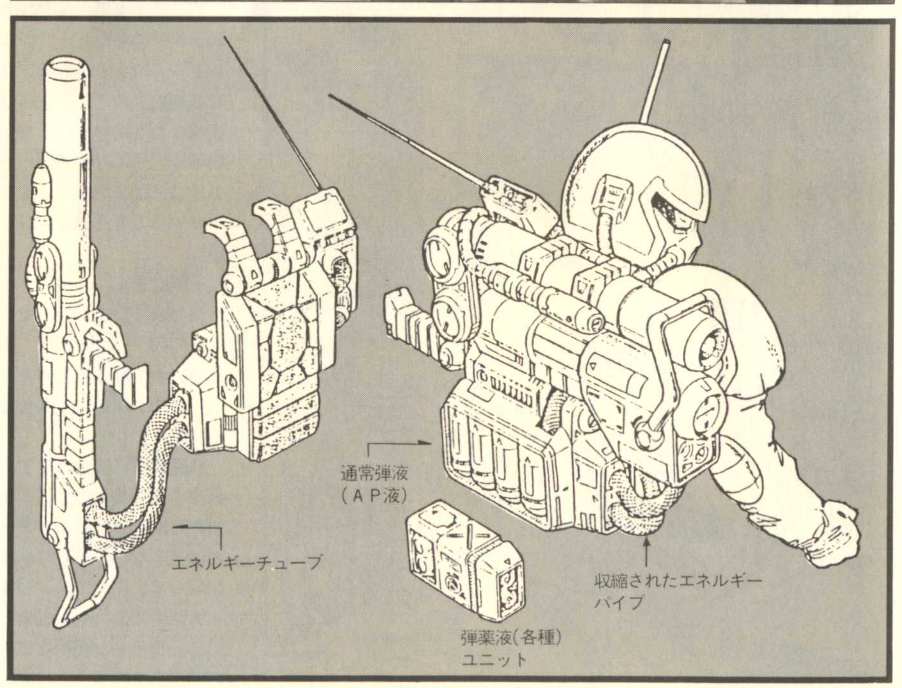
どの弾液を多く充塡するかは、作戦によって前もってきめられている。

バックパックに詰められた弾液の選択は、ランチャーにあるセレクトレバーによって行なわれるが、緊急の場合はボイスコントロールでヘルメットを通じて行なう事も可能だ。

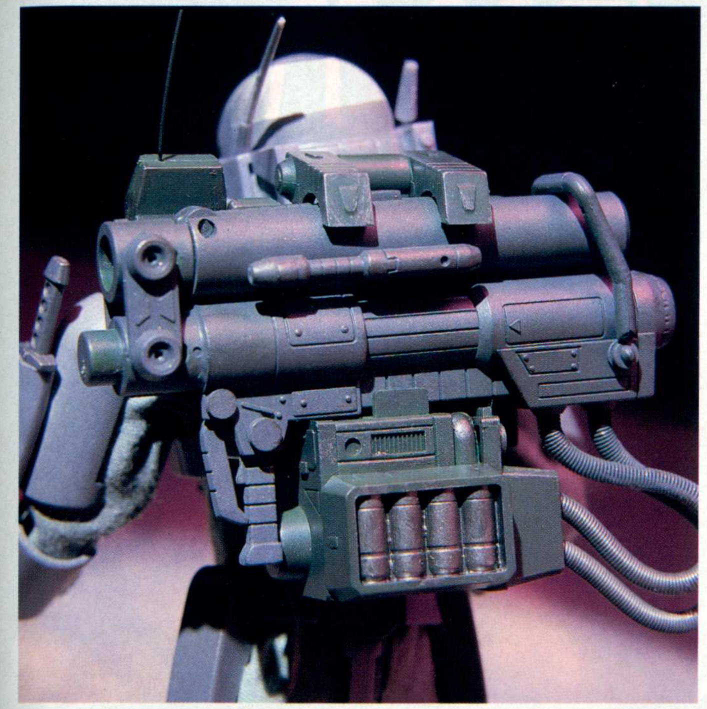
更に、マグナムホットロードといわれる通常充塡される3倍の液を強制充塡することにより、ゾーン内での建築物の破壊などに使用する事ができる。この攻撃方法は、破壊力が絶大なため、しばしば、SFGでは使用されるが、通常よりも多くの弾液を使用する為、マガジン内のエネルギー消もうが激しく、その際は、僚兵の援護が必要となる。







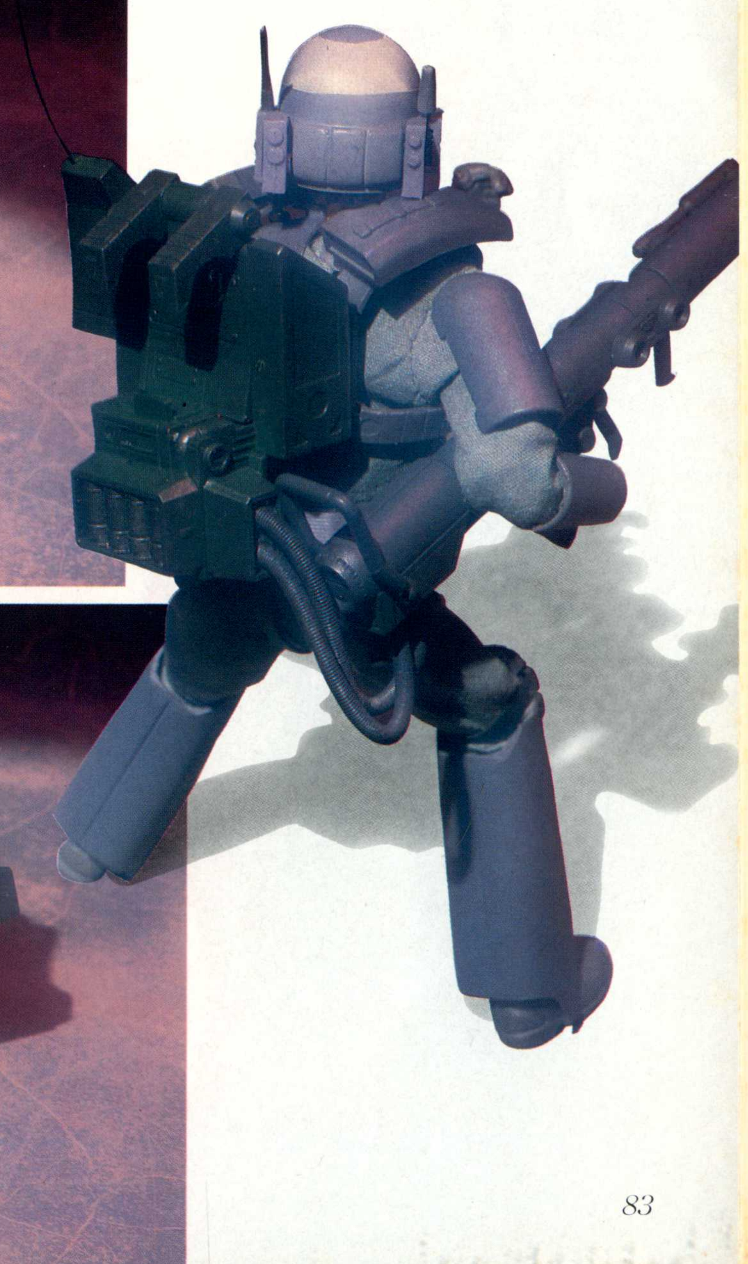
スパイラルゾーン・シリーズ〝バズーカパック〟（800円、6月発売）

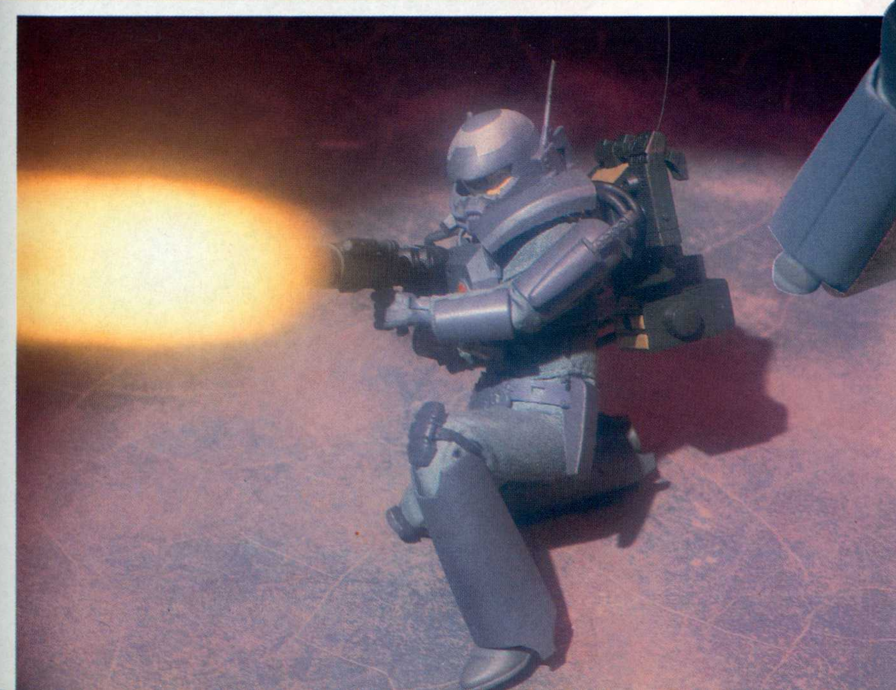




◀バズーカパックは、ブルソリッド、パイパーボクサー共用である。写真は、ハイパーボクサー着用時における、通常弾薬液における発射。







AURA FHANTASM 第五章



Yutaka Izubuchi



東方の聖巨人騎士たち

〈シャミのラヴァナ〉

かの地より伝わった、あの巨人騎士群を生んだ業は、遠く東方の国々にもその片鱗を見る事ができる。

例えて伝えは、このラヴァナである。

アに於ける巨人騎士の業が、遙かシャミにまで継がれた証しであり、東方に於ける数少ない巨人騎士の1体である。その容貌：形態に於いてアのそれとの民族的差異を認める事ができる。

このラヴァナを始めてする東方の巨人騎支群の出征の記録は残っていない、がこれらの巨人騎士達は今だシャミの宮殿の奥深くに現存していると伝う。

願わくは彼らの姿がこの地に再び現われぬよう――。

ソフトビニール伝説 ウルトラマン今昔物語

むかし、よい子だった人のためのウルトラマン





顔のタイプは、B。→別にBクラブだからというわけじゃないが、今まで立体化されたウルトラマンではたいへん珍しいもの。ゴモラと戦ったのもこのタイプの顔だ。目の下の、のぞき穴もちゃんとモールドされています。

首が回るウルトラマンは、これが初めて。←グッド、アイデアです。

もちろん、肩口→から腕もまわります。

←残念ながら製品の方は腹部に接合のラインが入ってしまう。(バンダイのウルトラマンソフトと同じ接合)

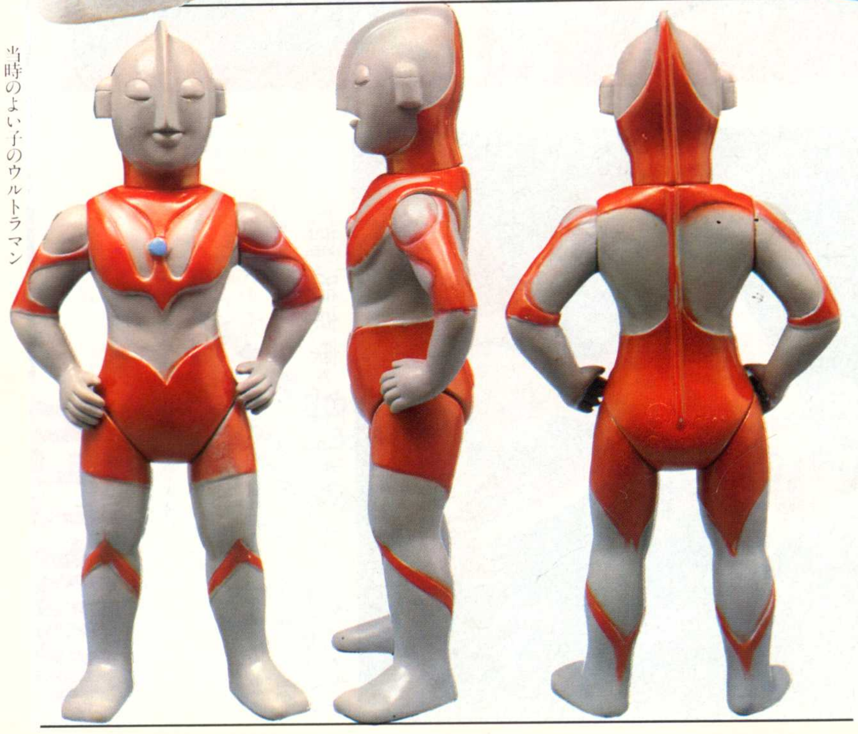
↑手首の造型はさすが、ハマ氏。また手袋部分で別パーツとなっているので手首を動かすこともOK!

長い足は、ウルトラマンに入った古谷敏氏のプロポーションそのもの。足首も手首同様、別パーツなので動かすことができます。

成形色は、銀粉の入ったグレーになる。塗装するのには、赤色で成形してもらった方がよいのだけど…。ビリケン商会さんのウルトラ怪獣ソフトは、バルタン星人も予定にあるそうです。

ここに載せた大きさがこのソフトの原寸大の大きさ(30.5cm)です。原寸大で紹介できる雑誌は、Bクラブだけだ!

↙踵にあるヒレ状の突起を再現したのは、このウルトラマンが最初です。とにかくリアルの一言につきます。



当時のよい子のウルトラマン

円谷プロダクションが「ウルトラQ」に続いて世におくりだした空想特撮シリーズ第2弾「ウルトラマン」が放映されたのが、昭和41年7月17日。ウルトラシリーズは今年で満20年を迎えるわけだ。「ウルトラマン」の作品的評価を今さら、論じるまでもないが、〝怪獣玩具〟としてのウルトラマンの歴史も今年で20年になる。左にあるのが、当時マルサンから発売されたソフトビニール第1号のウルトラマンだ。これは、ごく初期のもので耳の形が実際とは違うため後に修正されている。このソフトを起源として〝ウルトラマン〟は20年に渡って様々なメーカーで商品化されていった。

バンダイでも、〝キングザウルス〟(53年)、〝ウルトラ怪獣コレクション〟(58年)と二期に渡ってウルトラマンや怪獣のソフトビニール人形を発売してきた。また、〝怪獣玩具〟にリアル指向を持ち込んだ〝リアルホビー〟や〝ザ・特撮コレクション〟といったシリーズもあったが、ここにウルトラマン造型の頂点を極めたといえるソフトビニールが完成した。メタルーナミュータントや金星ガニといったリアルソフトの組み立てキットで定評のあるビリケン商会から、ハマ・ハヤオ氏の原型で発売される。全高30.5cm(1/120スケール)、Bタイプと分類されるマスクをつけたもので、G・Kでもこのタイプは今までなかったそうだ。4月下旬発売。予価2000円。

▶問い合せ先　東京都港区南青山5—17—6　南青山グリーンハイツ101　TEL03(400)2214



〈協讃P.R〉
©円谷プロ
C.G製作/㈲クラウド

ILLUSTRATER





イラストレーター部門にも優秀作品が続々と寄せられています。今回はレイズナーを描いたものを集めてみました。レイズナーというと、宇宙空間そして地球といったイメージが強いそうですね。深野さんはこちらの期待通り、全身を描いたものを送ってくれました。コミカルなレイズナー少女（この手も、古い感じがするけど）は松村さんによります。守谷さんはこのほかにグライムカイゼルも描いています。（載せられなくてごめんなさい）

前号のダーティペアで初登場の松川さんはアニーのコンバットスーツ。ＧＵＮと女の子のイラスト、ますますさえわたっていますね。

次回はモビルスーツを描いたイラストを特集します。

▲大阪府/松村 整

◀東京都/深野洋一



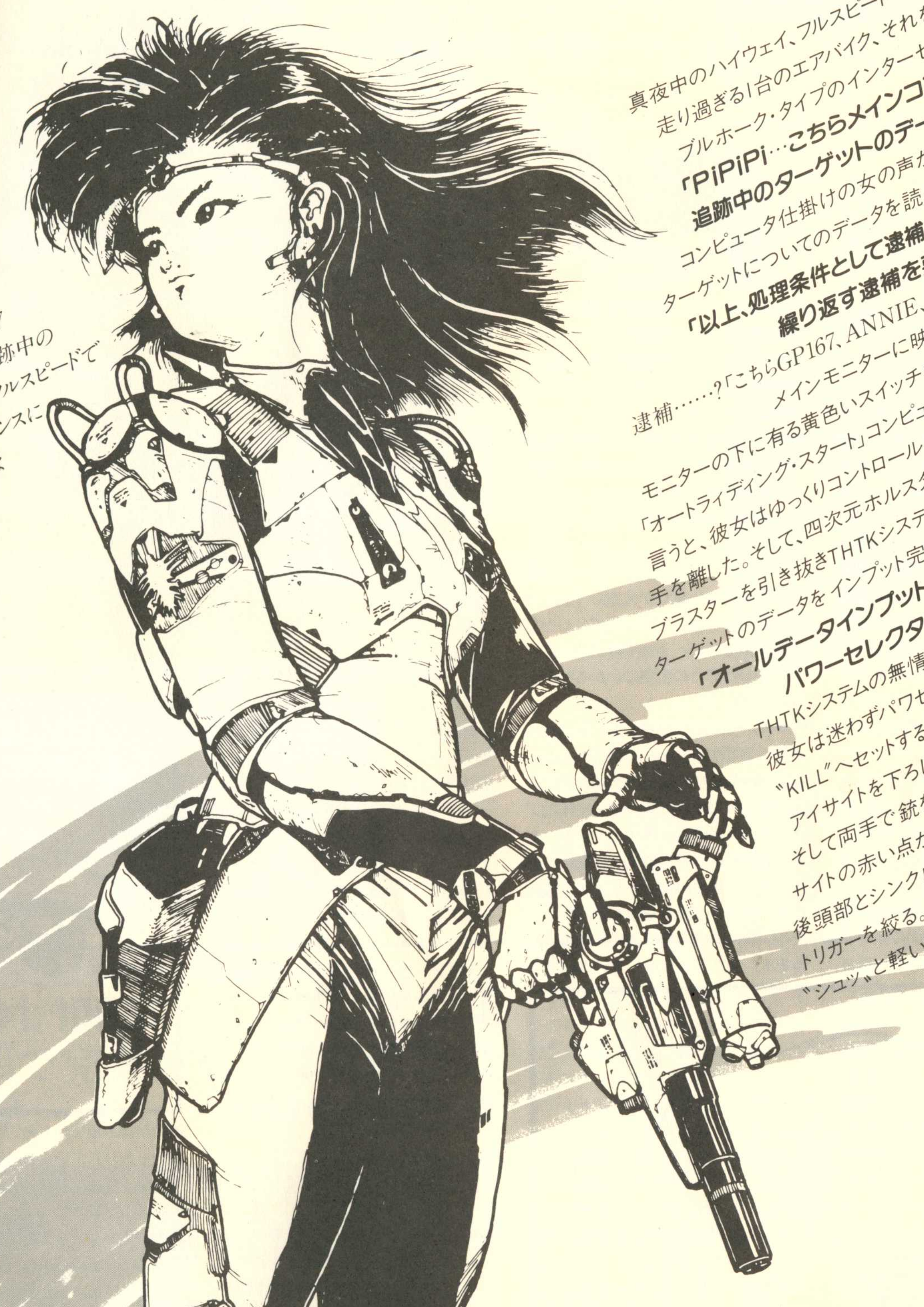
LAYZNER

▼大阪府/守谷 健



その後のANNIE……NA·N·CHA·TU·TE

Shootin Gallery



真夜中のハイウェイ、フルスピードで
走り過ぎる1台のエアバイク、それを追う
ブルホーク・タイプのインターセプター
「PiPiPi…こちらメインコントロール
追跡中のターゲットのデータを……」
コンピュータ仕掛けの女の声が
ターゲットについてのデータを読み上げる。
「以上、処理条件として逮捕を要求する、
繰り返す逮捕を要求する…」
逮捕……?「こちらGP167、ANNIE、承解!!」
メインモニターに映るデータを見ながら
モニターの下に有る黄色いスイッチをONにした。
「オートライディング・スタート」コンピューターが
言うと、彼女はゆっくりコントロールスティックから
手を離した。そして、四次元ホルスターから
ブラスターを引き抜きTHTKシステムに
ターゲットのデータをインプット完了!
「オールデータインプットした。
パワーセレクター指示せよ…」
THTKシステムの無情な声が言う。
彼女は迷わずパワセレクターダイヤルを
"KILL"へセットすると、右目上の
アイサイトを下ろした。
そして両手で銃を構える。
サイトの赤い点がターゲットの
後頭部とシンクロした瞬間、
トリガーを絞る。
"シュッ"と軽い音、反動はない。

「こちらGP167
"ANNIE"追跡中の
エアバイクがフルスピードで
セラミックフェンスに
激突、バイクは
大破……
ターゲットは
即死です。
以上……」

というようなわけで、シャイダーとのコンビを離れて１人立ちした、マウント星人・アニーは、いくつかの惑星を転々とした後、とある惑星でＨ・Ａ・Ｐ隊長として活躍中という設定です。アニーの持っている銃ですが、バードニアブラスターのままでは芸がないと思い、バードニアブラスター＋ビデオビームガンの発展型というような感じで描いてみました。えっ、こう書くまで「宇宙刑事シャイダー」のアニーだってわからなかったって…せめて、肩のマークで認めてくださいよ。

ILLUSTRATION/松川 健一

KIT REPORT

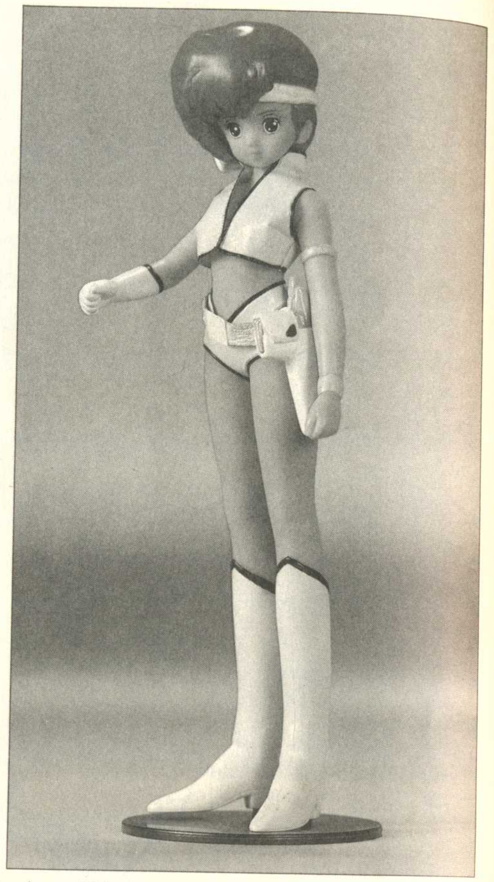
1 ●1/6 SCALE ラブリー・ギャルズ・コレクション ダーティ♡ペア ケイ

橋本 健(千葉県)









僕は今、とっても後悔しています。キットレポートを申し込む時、ハガキに〝ダーティ♡ペアのケイ〟なんて書かなければよかったと……だって、これはキットではなくて、ソフトビニール製の完成体フイギュアなのだから。つまり出来上っているわけで、どうやってレポートしろというのだ! まあこりゃあ、やるしかないな……。

全体のプロポーションは、ちょいとお尻が小さいかなと思うくらいで、かなりよく出来あがっています。やはり、原型を製作した石井和夫さんはスゴイと痛感したりしています。

可動部分は、首と両腕の付け根部分、つまり肩の部分の三ケ所なのですが、これは着せかえポーズを取るためにあるもので、本来、動かして遊ぶものではないでしょう…恐らく。ついでですから、着せかえの事についても書いておきましょう。このフイギュアには他のラブリー・ギャルズ・コレクションの服(といっても、マミと優だけ)が着せられる事はもちろん、他に市販されている同サイズのファンション・ドールの服との着せかえが楽しめる!!…のであります。

というわけで、このフイギュアは買ったその時から着せかえをして遊んだり、机の上に飾ったり、頬ずりしたり出来るのですが、それではあまりにも芸がないと思うので気にかかる部分を修整しました。

まず、頭部および顔です。このケイの顔は正面から見ると眼の大きさが、左右違うのです。右眼の方が、やや大きくなっていました。多分、立体にプリントするためだと思うのですが、まあ、凝視しなければ気にならないのでそのままでも良いと思いますが、気になる人は塗りかえましょう。(図1)ただし、腕に自信の無い人には勧めしかねます。もともと完成している物ですし、それに失敗して後で悔やむようになったら悲惨ですから、あきらめましょう。

唇は、そのままだと、ただ肌色が塗ってあるだけですから、それよりもピンク色っぽい唇に塗り直しました。セクシーさが引き立ちます。あっ、眼を塗り直す時もそうですが、もともと塗ってある塗料はシンナーを含ませた布等で根気よく拭き取っておくのを忘れずに……。

頬には、シンナーで極度にうすめたレッドを一度塗ります。これによって頬に赤みを帯させるわけであります。

髪はアニメの設定通りの二色ではなくピンクの単色で塗ってありました。アニメのようにするため、影のかかっている部分を設定書等を参考にして、もとから塗ってあるピンクよりも暗めの色で上から塗ってしまいます。

イヤリングの事ですが、このケイはイヤリングをしていないのです。こいつは一本取られちゃったなと思いつつ1mmのプラバンを小さくして、ひし形に削り(本当は正方形なのですが、TV画面を見る限り、正方形に描かれていたのはまれだったので)瞬間接着剤でくっつけました。色は光沢のある黒です。やはり、このソフトビニールという材質の接着は、瞬間接着剤がいちばんだと思います。イヤリングの厚さが1mmというと、ちょっと厚いかなと思ったのですが、まあ、あれは通信機になっているのでこんなものだろうと……。それに、いざくっつけてみるとなかなか似合っているので1mmとしました。(図②)

ほかに修整を要すると思う箇所は、ブーツやグローブと肌の境い目です。塗料がはみ出ていたり、塗り方がたらなかったりしている部分を修整します。その後、マスキングをしてブーツ、グローブ、ブレスレット、アームレットにクリヤーを吹き、艶を出させます。個人的に、その部分は光っていた方がかっこいいと思ったので……。

あっ、書き忘れましたが、肌には何も塗っていません。ソフトビニールの感触がとっても気持ちよいのです。

さて、お待ちかね、コスチュームの中身です。バストの先っちょは、何も塗ってないのでピンクでそれらしく塗っておきます。下半身の方は、白いパンティをはいていますが、アダルト好みの黒や、若者向けのブルーやピンクに塗りかえてもよいと思います。まあ、あくまで個人のシュミですが……。

図1 ケイの眼

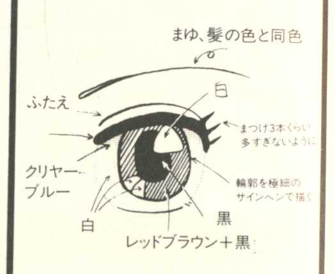
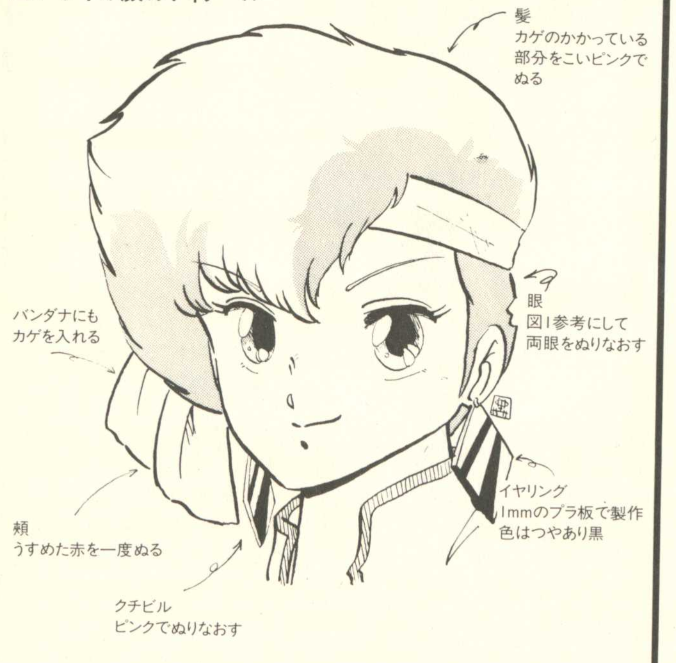


図2 ケイの顔のディテール



2 ●1/220 SCALE バイアラン 自作のスクラッチモデルと比較してみて……

島口英知(青森県)



Z・G1/220シリーズ、いろいろと出てきましたが、やっとバイアランの発売となりましたね。

バイアランは、TVでは少しの間でしたが、よく目立ってくれたしとてもカッコイイのです。それで、設定が発表されてすぐスクラッチしてみたののです。今回はバンダイのキットと比較して、自分なりにスクラッチしたものと違う点、修整した方がよい点を抜き出して書いてみます。

このキットはバイアランの特徴をよくつかみ、グッドプロポーションなのですが、細かく見ると少々、問題があるようです。まず、仮組みして、やはり1/220は小さい!と思った。設定上でもあまり大きなMSではないのですから、パラス・アテネのように1/144で出してほしかった。

次に、受け取ったキットがテストショットのせいかポリ部品の合わない部分がありました。それでは部分的な意見をのべることにします。

まず、頭ですが、これは全体的に小さいような感じがします。(個人の好みによりますが)また、スケールが小さいためモールドがあまく、モノアイ部が彫り込まれていないので、ぜひ手を入れましょう。あごは、もっとシャープに削った方がよいでしょう。

次は胴体です。ここは胸が横に長い(縦が短い?)それにメインバーニアは、もっと下向きにして、わくをうすく削った方がよいでしょう。背部は特に問題はありません。

次に胴体と腕との間のバーニア部分、ここはバイアラン最大の特徴であり魅力のある所です。ここは少し上に大きくした方がいいでしょう。スタビライザーは可動となっていてとてもよいです。

次は腕です。ここは特に問題はありませんが、動力パイプが腕と一体となっているのでパイプは作りなおしましょう。バイアランは武器はメガ砲ぐらいなので、ちゃんと穴をあけるか作りなおしましょう。熱核ジェットエンジンは、噴射口にモールドがないので入れておくように。

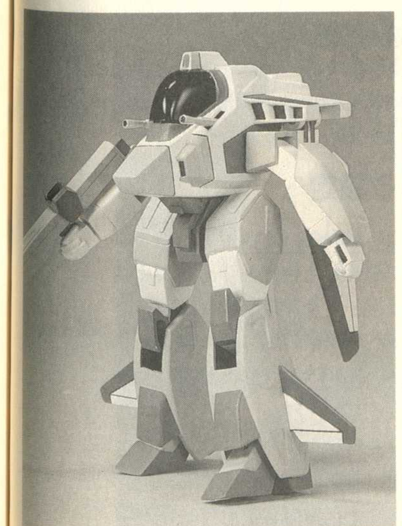
最後に足です。ここは、まず大腿のひざのポリ部品をつける部分がうすくできていて、こわれやすいので、厳重に注意しましょう。内部メカ部分は省略されている部分が多少あるので作ってあげましょう。(小さくて無理かな)つま先は、もっとシャープに削り込んでかっこうよくしましょう。足首アーマーは、足首と一体となっているのがちょっと残念です。できれば、別々の方がよかった。その他、可動ギミックなどは問題ありません。

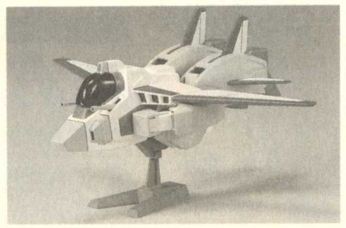
バイアランは、とても作りがいのあるメカですので1/100や1/144でフルスクラッチしてみるのもよいと思います。また、このモビルスーツは、試作タイプですのでカラーリングを工夫したり、私のように自分なりのオリジナルタイプ(MKII)に改造したりして、パーフェクト・バイアランを作ってみると楽しいでしょう! みなさんも個性あるバイアランを作ってみましょう。

*第5号に掲載された島口さん製作のフルスクラッチ・バイアランMKIIのスケールは1/144のあやまりでした。

3 ●1/100 SCALE ソロムコ 400円で完全変形! これは得なキットだ……

三栖真也(北海道・15歳)





このキットはポリキャップを使っていないので関節はすぐにゆるくなってしまいます。これには関節の間に木工用ボンドまたは、とても薄いビニールで関節を調整するとよいでしょう。

①腕(右腕) まず、13番に注目してください。1/100スケールシリーズでは必ずある穴がぽっこりとあいている部品があるので、エポパテなで埋めるようにしましょう。13番の横のパーティングラインも気をつけて下さい。消すのを忘れるとみっともないので。23、33、で13番を受ける棒を細く削り、木工用ボンド等をつけるように。そのまま作る人も削った方がよいのですが、削りたくない人はグリスで充分ゆるめてから接着するとてもよいです。(ビニールをはさんだ方がゆるみにくい)13の手の方の細い部分は、すぐに亀裂が入ってしまうので注意が必要です。(これがとれたらキットをもう一つ買うしかありません)できたら13のパーツを2つに切って軸を入れて関節を追加するとよいでしょう。左腕も同じ、要領です。

②足(左足) これも腕の時と同じように26に注目してください。この時、11を必らず塗っておくこと。39、40の足首は無改造にしておくように。ゆるめて木工用ボンドなどは使わないように、せっかくの精度がだいなしになります。また、右足首のパーツと形がよく似ているので注意すること。まあ、スナップフィットモデルは、まちがって合わせてしまっても接着するわけではないので心配ありませんけどね。手と同じように右足も同じ要領です。

③翼 1、3を5にはめる時、51を根元から折らないように差し込みます。きつい場合は51の根元を削らないで(強度を保つため)1、3の穴を大きくするとよいです。もし折れた場合はあわてないで、瞬間接着剤でつけましょう。ただし、強度はかなり弱くなってしまいます。

④本体 この部分は、とてもよい出来だと思うので改造する必要はないでしょう。

⑤指 29、30の手のモールドがあまいので削り落してしまいましょう。まず三角ヤスリで真中を削ってから、人指し指、子指を深く削り込むようにしてモールドをつけ加えるのです。

最後に 400円という価格のわりにはよく出来たキットです。Bクラブ等に載っている設定資料をもとにディテールアップするともっとよくなるでしょう。

アニメ企画入門

武装生機神
バトックビーラム
VATOCK-BRAM

これは Vol. 6 の締め切り間際に送られてきたものだ。茨城県那珂郡のMASATOこいけ君の手によるこの企画書はストーリー、シナリオ抜粋、キャラクター設定、メカ設定、主題歌作詞までに及んでおり、自分なりのキャラ・メカのスケッチもつけられていた（残念ながら絵のほうは今一歩なので鴇田洸一さんにクリンナップをお願いした）。

ここにこのバトッ クビーラムを紹介するのは、この企画書が〝企画書〟としてよく出来ているからである。一般にプロが作る企画書の体裁に非常に近い出来、と言うことが出来るだろう。足りない点としては〝企画意図〟位だが、それは今の所必要ないだろう。

そこでこれから〝アニメ企画〟部門に投稿するつもりの読者諸君はこの作品の体裁をまねて見るのも良いだろう。

尚全文だと規定枚数を超過しているが、ストーリーの部分だけでは800字という条件を満たしている。こちらが重視するのはまず基本設定・ストーリーなのだから800字にはそれを目一杯書いて、他の設定は私信とともに別に書いて同封することは一向に構わない。

但しこの企画書は体裁は見本になるが全体の完成度は少々低い。もっとオリジナリティに溢れた〝面白い〟企画書を持っているぞ。また掲載した企画に関する感想なども送ってほしい。

①メインストーリー

舞台はある太陽系の惑星シュウの一国、ガベウス。カエナ・キショウ(15歳)はある日偶然に軍用トレーラーの事故現場に居合わせ極秘カードを入手、パソコンを使ってそのデータを見てしまう。カード紛失に気付いた軍は、それがカエナの元にある事を調べあげ彼を本部へ連行する。秘密を知ってしまったカエナに対し軍の行ったことは、本部から帰宅する途中交通事故で死亡したと公的報道し、キショウ家に慰謝料を出す、というものだった。

本部から特別監禁区に向かう車両の中でカエナは、1億年の間シュウを監視してきたエイザルと名乗る生命体と、意識の中で会った。カエナはエイザルから軍の兵器HADと戦う力を持つPCHDのＶＢ（バトックビーラム）を与えられる。

やがて軍内部に反乱軍があることを知ったカエナはそれを阻止しようとする。ＶＢの搭乗者がカエナと知った反乱軍は異星人襲来に対しての出動と偽って軍を動かす一方、カエナの両親や友達５人を人質にする。カエナは人質を助ける為にＶＢを反乱軍に渡すが、人質は解放されはしなかった。エイザルは解体寸前のＶＢを始動させ、脱出を狙うカエナたちを救出する。

そして新たに友人達の中の美少女ケイを除く４人の少年にＶＢ２～４が与えられた。

正規軍はカエナの言葉を信じ反乱軍征圧に動き出すが、反乱軍独自の新兵器に苦戦する。その戦いの最中カエナは反乱軍首領に出会うが、首領はオリサントという言葉を残して死んでいった。

果たしてオリサントとは何か。カエナはオリサントの存在に近付くにつれて、それがエイザルと同一である事を知りがく然とする。エイザルはシュウに戦争を起こすことで1億年前のミスで生じた文明分散を元に戻し、平和宇宙を再現するために、遠い昔に作られた人工意識だったのだ。

この物語は平和を得る為の争いの矛盾を継承するものである。

②シナリオイメージ

（カエナが反乱軍首領ウインザー・イーリングに出会う場面）

カエナ　　「おまえがイーリングか」
イーリング「君のような若者達までも…」
カエナ　　「引き込んだのはアンタだろうが！」
イーリング「それが人の業ならば、悲しいことだ」
カエナ　　「ど、どういう事だ」
イーリング「反乱は君達の活躍で失敗だ。君達はさぞ嬉しいことだろう。……君は何故私が反乱を起こしたか分かるかね、HADだよ。あれは恐ろしいマシーンだ」
カエナ　　「何が言いたいんです」
イーリング「私は、あのHADを見た時、武力均衡型の平和の危機を感じた。しかし我々の手にあったのは、自らのHADだけだったのだよ」
カエナ　　「……」
イーリング「他の方法を見付けるのが遅かった、オリサントを…」

その瞬間イーリングの背後の壁が爆発、イーリングは吹き飛ばされ、続いて部屋全体が爆発する。

③キャラクター設定

カエナ・キショウ

15歳、ガベウスの中心レトロ市に住む少年で、ガベウス国防軍MDF（主要都市防衛隊）のHAD（人型武装装置）のパイロットになるのが夢だった。

ある日、学校から自転車で帰宅する途中、町中で軍用トレーラーと普通車との衝突事故を目の当たりにする。トレーラーは爆発炎上し、至近距離にいたカエナはその衝撃で転倒してしまう。その際、自転車後方のカバンの中身が出てしまい、それをしまうのと一緒に軍データファイルの入力されたカードをしまいこんでしまう。

カードを拾った事に気付かなかったカエナは、数日後学校でカバンの底にカードを見付け、級友の話からそれが軍の極秘カードであることを知る。その日帰宅したカエナを待っていたのは軍のエージェントだった。

スポーツ万能、成績人並みで負けず嫌い。てれを隠すのに、反対の態度をとるタイプ。

ケイ・カデナ

16歳。カエナの同級生で近所に住んでいる。姉さんタイプの活発な少女だが、本質的には優しい心を持っている。人質として軍に捕まってしまう。

スティ・ライナル

15歳。レトロ市々長の孫で、成績優秀のスポーツマン。人質となるが後にビーラム２に搭乗する。

オウグ・オターショウ

16歳。カエナの大親友。軍のカードを発見する人質の後、ビーラム３に搭乗する。

クラン・バーミントン

15歳。怖がり屋だが、カエナ達と共に戦う。ビーラム４に搭乗する。

ランス・ブラントリク

16歳。カエナとは喧嘩友達だが、互いにライバル意識を持った親友である。ビーラム５に搭乗する。

ウインザー・イーリング

50歳。正規軍幹部であったがHAD開発中止を唱えたために軍を追い出される。しかし同一思想を持つ兵を集め、反乱軍を作る。

④メカニック設定

HAD＝HUMANOID ARMOR DEVICE

ガベウス軍が開発した特殊任務用人型武装装置。全長は５ｍ～７ｍで搭乗者は１人～２人。災害時や国内外有事の際に出動する。

PCHD＝PSYCHIC CONTROL HUMANOID DEVICE

エイザルがカエナたちに与えた精神誘導人型装置。１億年前の最終戦争時に歩兵が用いたものを、エイザルが管理していた。この話ではバトック・ビーラム５機しか登場しないが、実際は１万機が管理下にある。

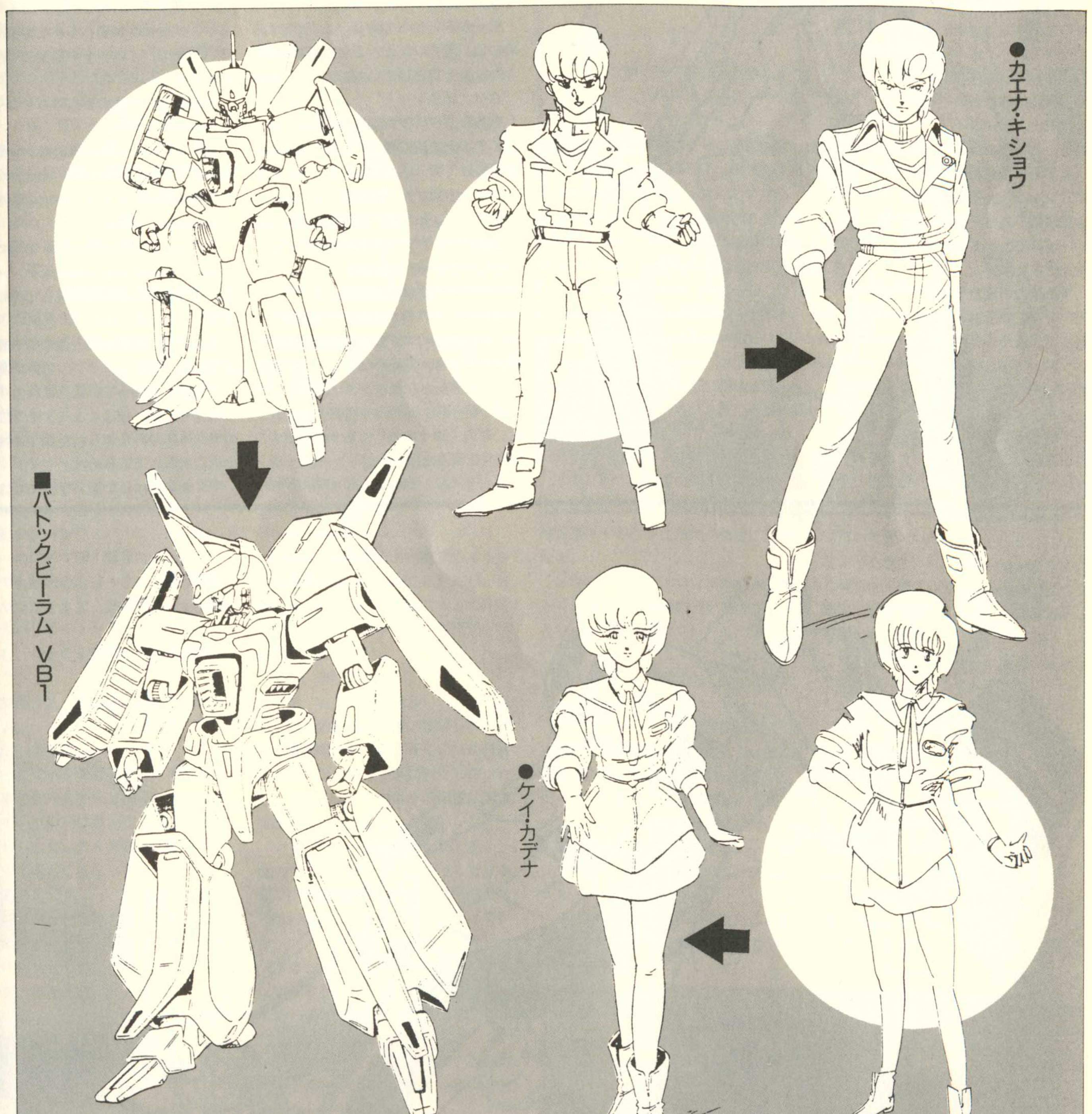
精神力増幅機により搭乗者のそれを変換し作動する。またこれによる重力制御で高度200ｍまでの飛行が可能。

エイザル＝人工意識生命体（ASELE）

１億年前の人々が最終戦争で文明破壊が起こる事を予測して作ったコンピューター的生物。文明を取り戻す事が使命である。が、戦いによる統制、復活をエイザル自身が選択してしまい、それを１億年間続けている。

⑤主題歌イメージ（作詞）

遠い昔にあった心
今、動き出すの
刻を越える速さの中
走り抜ける影を見る
私にありますか　そんな力
気付かぬだけの力でしょうか
それが世界を変えるなら
それがアナタを守れるなら
見開きます無言の魂
感じます光る明日
夢にしたい現実が
街を抜ける　ILUSION TIME
THIS IS BLUESKY STORY
THIS IS COSMOS STORY
みんな持ってる勇気だからね
溢れる想い　燃えてくるのさ
見える器用さに　だまされないで
忘れてた　本当の夢を取り戻す鍵
THIS IS BLUESKY STORY
THIS IS COSMOS STORY



▲企画書と共に送られてきたキャラクター及びメカデザインをクリーンナップした例。人に見せるからには最底、この位の絵にはまとめなくてはね……。

クリーンナップ／鴇田洸一

アニメ企画

暁の聖戦・第一話

前号でも少し触れた小説作品を紹介しよう。本来は規定外なので、こうした作品ばかり送ってこられては困るよ！挿絵は近藤和久さんにお願いした（タイトルは編集部の判断でつけたものです）

今回は花巻市に住む藤原哲さんから送られてきた小説を紹介する。これは「Ｚガンダム」の時代を背景に、エウーゴと同時に行動を起こしたカラバの若者を描いた物で、舞台は日本。カラバ極東支部（北海道）から神戸の連邦の大軍需工業地帯を目指しての行軍の途中であり、第１話の舞台は藤原さんの住んでいる花巻市である。

主人公は若きカラバのパイロット藤本敬一。ニュータイプとしての素質を持ち、カラバのニュータイプ部隊のエースである。彼の愛機はRX-81アーマル。ジムに代わるRX-78ガンダムの完全量産型であったが、RX-177ガンダムmkIIの開発が決定した時点で生産が中止された機体だ。

また彼の所属する902小隊は同じくアーマルに乗るトーマス・ネイブル、ゲルググに乗る小野寺静江、RX-80としてアーマルと同時期に開発された重MSトールマンを駆る高縞徹（小隊長）というメンバーで静江と敬一は喧嘩友達、徹と敬一は親友という設定で、彼らはそれぞれニュータイプとしてデータをとられている。今敬一はニュータイプであるが故に他人の記憶が頭に入り込むことに閉口している。

この作品は400字詰で40枚という膨大なもののためその全部を収録することは不可能なためその一部を抜粋して紹介しよう。

1

どこからか心臓の音が聞こえてくる。敵のパイロットのものだ。

〝――どこだ!?〟

前面のモニターは破壊された街の建物を映し出している。

ハナマキシティでのＭＳ戦は今からおよそ３時間前に始まり、大勢は既に一方に傾きつつある現在でも、まだ市内の至るところで戦闘が行われていた。

〝ここじゃない、もっと向こうだ〟

藤本敬一は心臓音の主を見付けるべく、アーマルの足を止め、周囲に思念を拡散させた。たちまち敵のパイロットの思念が飛び込んでくる。激しい心臓の鼓動、荒れた呼吸、不安と恐怖…。

敬一は敵パイロットの焦りを感じてニヤリと笑った。こちらの思うツボだ。追い詰められる者の気配ほど悟りやすいものはない。

更に思念を巡らせ、敵ＭＳの位置を確認する。

……南々東の方向、5.6.7.…8！敬一は前方のビルの背後８番目の建物の裏にＭＳがいるのを感じとった。

すかさず右手に装備されているリール・ライフルをサーベルモードに切り替え、同時に背部バーニアを吹かして一気にアーマルを飛び上がらせる。

前のビルが視界から取り除かれ、向こうの山脈までいっぱいに敷き詰められたように見えるビル群の、四角い灰色の頭が見えた。アーマルのバーニアを後方に向けて下降する。

敬一が前方からの激しいＧを感じた時には、敵のひょろっとした細身のシルエットを見付けていた。

〝ＧＭ、雑魚かっ！〟

砲身がプラズマ光に包まれたリールライフルを上段に構えたアーマルはＧＭ目掛けて突っ込んでいく。ＧＭのパイロットの驚がくが空を走った。

右マニピュレーターハンドの持つビームライフルがアーマルに向けられる、しかしそれは余りにも遅すぎた。アーマルのサーベルはＧＭのコックピットを直撃し、その引き金が引かれた時には、既に胴体のコクピット部まで切り裂かれていた。

〝ノゾミ！〟

敬一は一瞬パイロットの声を聞いた。が、声の主はその時にはもう数万度の熱の中で蒸発していた。

アーマルに、血のようなオイルが噴き出している切断面から、光の消えたリールライフルを引き抜かせると、ビルの陰に退避させた。

と同時にＧＭの機体は炎を上げ、爆発した。

心臓の音は聞こえなくなった。

ふうっ―…と息をつき、敬一はヘルメットを脱ぐ。気配は感じられない。今のやつが最後の敵だったらしい。作戦が終了したことを知った敬一はシートを後ろに倒し、楽な姿勢をとった。

「ノゾミッて言ったのかな、あいつ」

口に出してそう言ってみる。

敬一にとって、断末魔のパイロットの声が聞こえたのはこれが初めてではない。彼は彼が撃墜してきた53機のＭＳ、戦車のパイロットの最後の叫びの殆どを耳にしていた。

今日撃墜した他の４人のパイロットのものも、である。

その叫びはただの意味の無い絶叫であることが殆どだったが、中には父親や母親の名前、そして子供の名前であったりした。

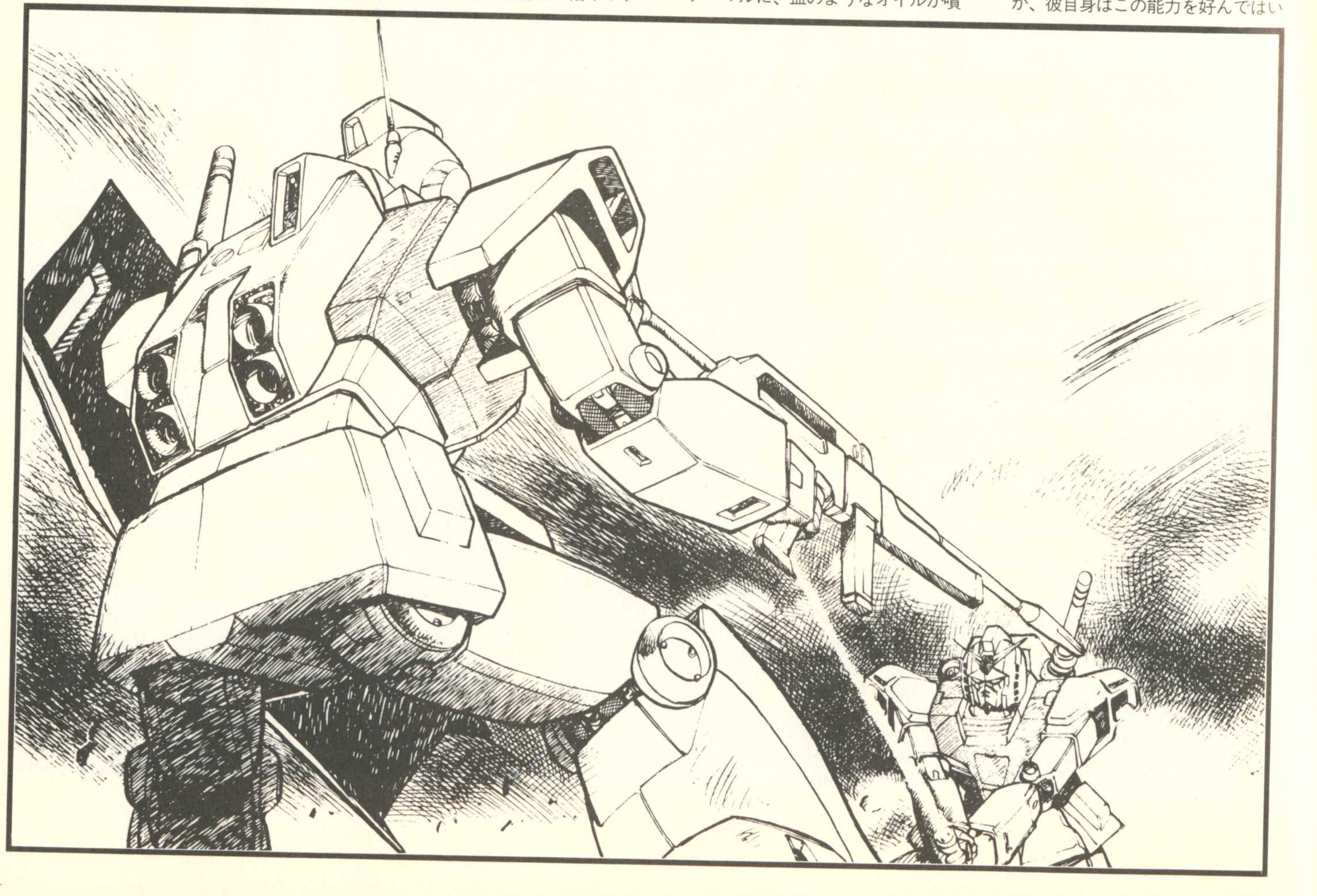
勿論密封されたコクピットの中で発せられた声が聞こえる筈はない。だが敬一はその厚い装甲板を通しての叫びを聞く。いや感じる。

それがマスコミや兵士達の間で騒がれている〝ニュータイプ〟の力であることを敬一は知っていた。この力があったからこそ、彼はニュータイプの実戦テストのために作られた第902特別小隊に所属しているのだ。

が、彼自身はこの能力を好んではいなかった。人間の人生最後の叫び声など聞いていて気持ちの良いものであるはずがない。

「恋人がいたんだな、悪いことをした…」

（中略）



2

（占領した連邦軍のハナマキ基地内）

並んでいるトールマンの機体を通り過ぎると、一番奥の所にニュートラルグレイで塗られた、平たい円形をした文字通りの円盤が整備台の上に乗せられているのが見えた。

思ったより大きなそれは、直径が15～6mはあるように見えた。機体の周りには何人かのメカマン達がいて、各部のメンテナンスを行ったりしている。上面に大きく57と書かれていた。

もっと良く見ようと通路の奥に行こうとすると、そこに誰か二人の人間が円盤を見ながら話しているのが見えた。一人は徹で、もう一人は顔は知らないがパイロットスーツを着てヘルメットを持っている徹と同じ格好だった。

「おい、徹」

振り向いた徹は微笑して言った。

「あの円盤見たか？」

敬一がうなずくと、徹はいたずらっぽく笑った。

「あれ、何だと思う？」

「円盤だろ？」

「政府軍のニュータイプ用に開発された、変形マシーンなんです」

徹と話していたパイロットスーツの男が横合いから説明した。

「変形マシーン!?」

敬一の初めて聞く言葉だった。

「何でも政府のニュータイプ研が開発したやつだそうで、彼はその変形実験を行うパイロットだそうだ」

「ふむ、でその変形マシーンてのは一体…？」

「文字通りさ、形の変わるマシーンの事だよ」

「形が…変わる？」

敬一には形が変わるという事がどういう事か良く分からなかった。首をひねっている敬一に男が言った。

「信じられないのも無理はないです。私だって未だに信じられない」

「はあ…」

敬一は我ながら気の抜けた声を出して下の円盤を見た。円盤はそれこそ単純な円形で、中央に八角型のプレートがつき、数箇所のエアーインテイクとパネルライン、ハッチが見える以外は57のナンバーと側面をぐるりと回る黒いラインのマーキングが目につくぐらいである。

こいつの形が変わる有り様などまるで想像できなかった。

「こいつがどうやって変形するっていうんだ」

敬一は投げやりな調子でいった。

「これから実験をやるのでそれを見ていて下さい。そろそろ調整の終わる時間なので失礼しますが、ここで見ていてくだされば」

男はそう言うと背後のエレベーターに入り、下に降りていってしまった。敬一は仕方なく徹に質問した。

「本当にあれ、一体どうなるんだよ」

「さあね、俺も知らないよ」

徹はお手上げのジェスチャーをして見せた。

「さっきは知ってるみたいだったじゃないか」

「そりゃあ変形マシーンに関してはお前より詳しいが、あのマシーンがどう変形するかについては全く知らないよ。奴さん、勿体振って教えてくれなかったんだ」

敬一は疑問が解決できず少し不愉快な顔をして見せた。すると徹はなだめるように

「まあ、とにかくここで見てれば解るさ、論より証拠ってやつだ」

徹は変形を見るのがとても待ち遠しそうだった。彼は重度のメカニックマニアで、サッポロ基地にあったスクラップ同然のトールマンを一人でレストアして使っているほどだ。彼にとって変形マシーンという風変わりなメカは大いに興味をそそられるのだろう。

「ところでお前Ｚ計画ってのを聞いたことがあるか？」

徹はいきなり敬一に向かって言った。今までの話と何か関係があるのか、と敬一は戸惑った。

「さあ、何だそりゃ」

「これは一部の技術者の間でちょっとした話題になっていることなんだ。何でもアナハイムの月工場でＭＳに変形可能なスペースファイターの研究が行われているらしい」

「何だ、連邦軍のか？」

「いや、エウーゴの物らしい。どうもＭＳの行動距離を大幅に伸ばし、尚且つ白兵戦能力を失わさせないための変形らしいが、詳しい事はわからないんだ。しかしエウーゴはその研究に莫大な費用をつぎ込んでいるらしいな」

いずれも敬一の知らない話である。徹のマニア的なコチャコチャした話を聞くのは馴れていたが、この時は例の円盤の事もあって混乱してしまっていた。

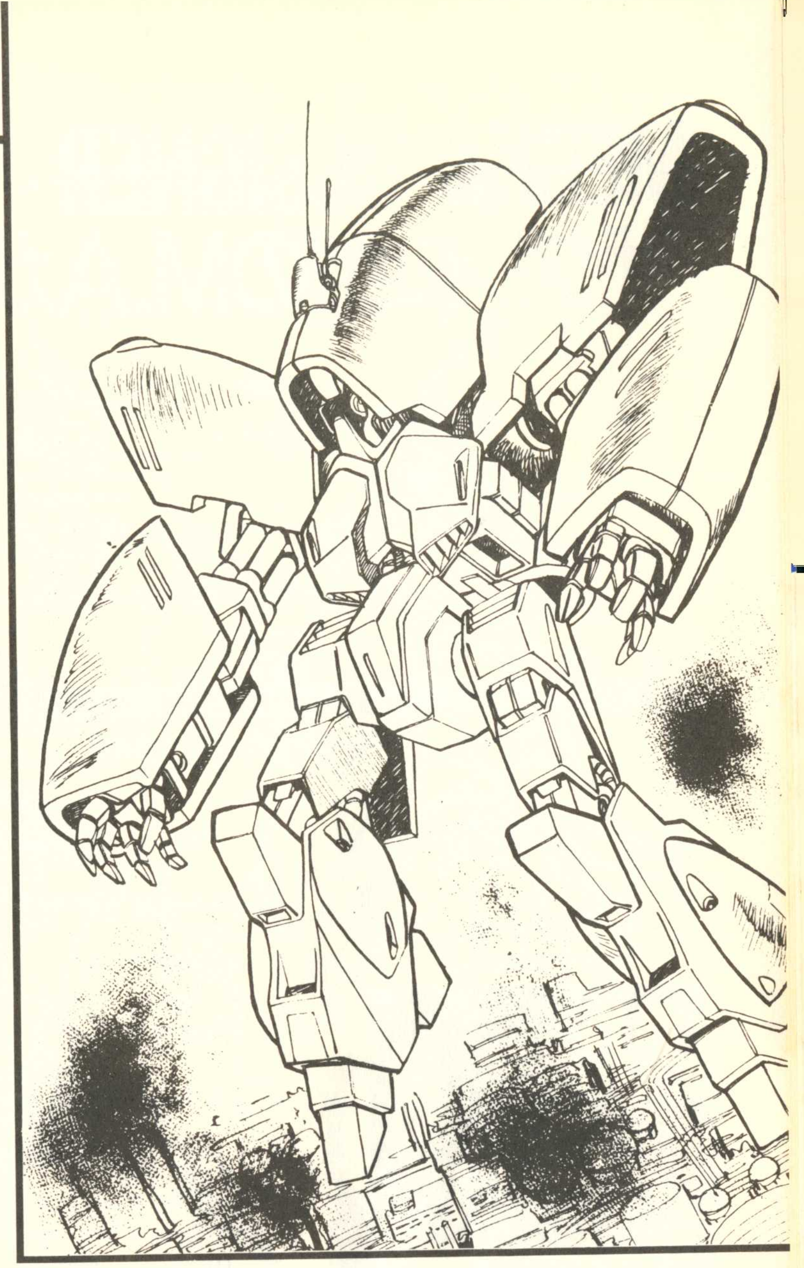
「すると何か。お前はあの円盤がＭＳに変形するとでも言うのか」

敬一は半ばヤケのような口調で尋ねた。

「いや、そういう訳ではない。ただ連邦も反連邦も似たような事を考えるものだな、と感じたのさ」

急に場内スピーカーがかなりのボリュームで喚いた。

『これより機体の変形実験を行う。整備員達はすみやかに所定の位置に待機せよ』



メカマン達はアナウンスの指示に従って円盤の側から離れていった。見るとさっきの男が昇降クレーンに乗っている。

男はナンバーの書かれている反対側のハッチから搭乗していった。

「さてさてやっとこさ実験開始か」

徹は期待と興奮で浮足立っていた。まるで子供みたいだ、と敬一は思い、コーラでも飲みながら見物しようと、エレベーター脇の販売機の方を向いた。

コインを入れて中央に出たコーラの注がれたプラスティックのコップを手に取った。その時だった。

場内に、この世のありとあらゆる種類の機械の音が混じったような凄い音が響き渡った。

驚いた敬一が振り向くと、そこにはニュートラルグレイの円い鎧をまとったＭＳが１機立っていた。敬一もその前にいた徹も言葉を失い、その巨大な人型の前でただたちつくしていた。

敬一は最初、それがあの円盤の変形したものだ、という事が分からなかった。あの物凄い音響(つまり変形音だ)が場内に響き渡ってから、このＭＳが出現するまで数秒もなかった。しかしそのＭＳのまとっている円い鎧はまぎれもなくあの円盤のものだった。

そいつMS-RX-044アッシマーは、その手足を少し試すように動かした後、ぼうぜんとしている二人に、一見旧式に見える顔を向けた。そこには光学装置が集中していた。

そして言った。

『こいつ何に見えます？』（１話・了）

★〝アニメ企画〟募集中！

このコーナーに作品を送る人は、400字詰め原稿用紙２枚に自分の考えたストーリーのプロット（あらすじ）を書いて送ってください。

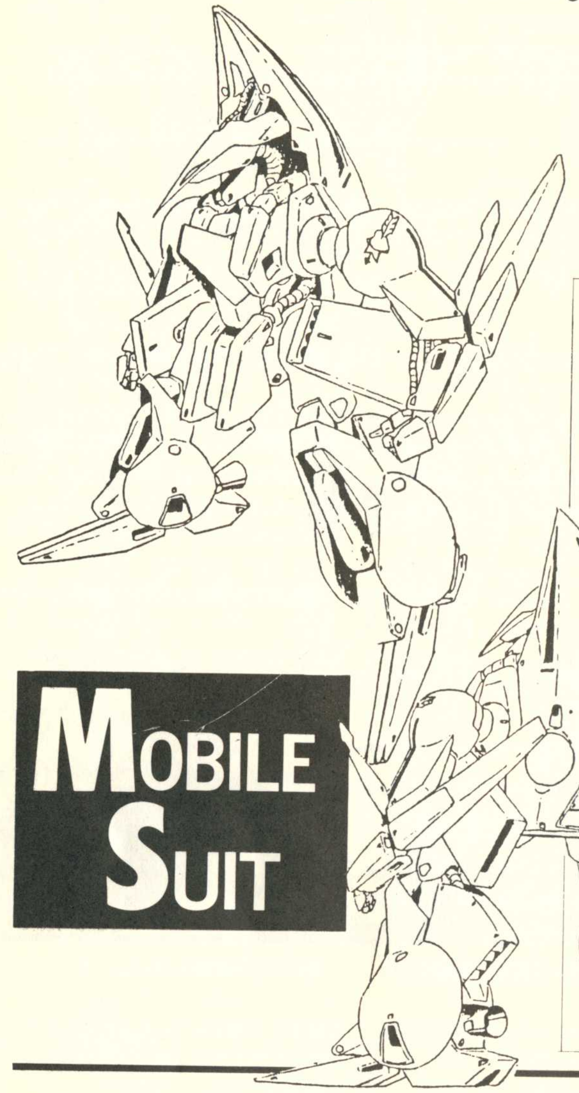
「800字では少なすぎる」という意見もありましたが、選ぶ方が公平な基準で作品を読むためには、ぜひ守ってほしいのです。また、400字の原稿用紙の中には私信（つまり、自己紹介やアニメに対する意見等）は書かないでほしい。これにはストーリーや登場人物の性格を書いて下さい。私信のある人は、別紙に書くように。

今後、このコーナーの展開としては、きみの考えたプロットを、プロのシナリオライター（誰にお願いするかな？）にシナリオにしてもらったり、セルイラストやディオラマにしたりすることも考えている。

〈応募方法は、103ページを御覧ください〉

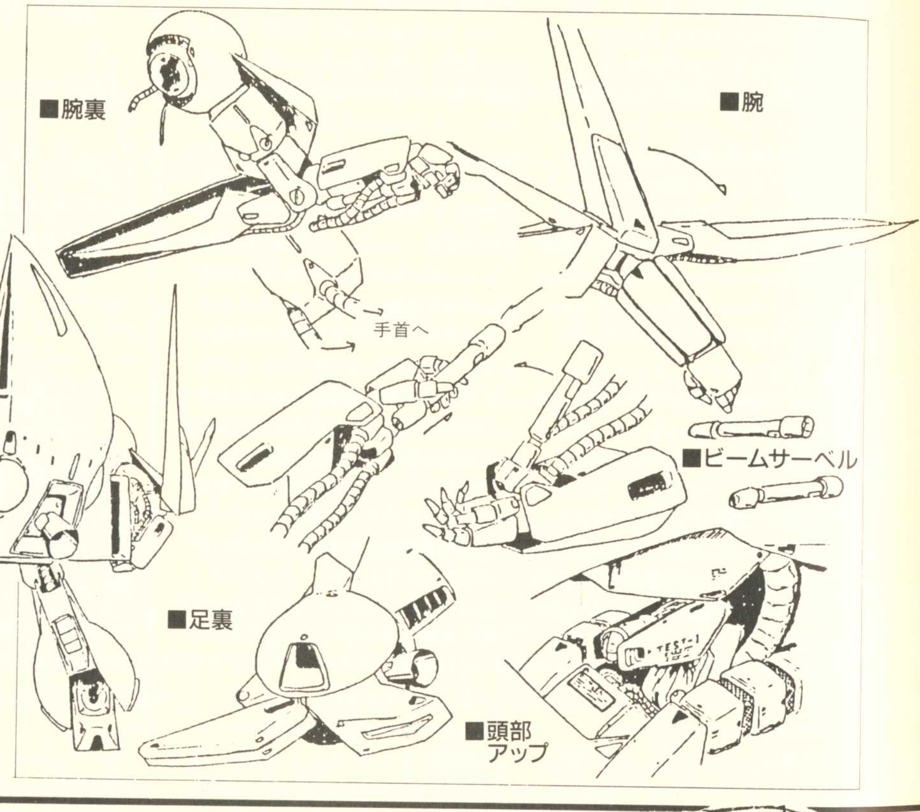
MECHA DESIGNER

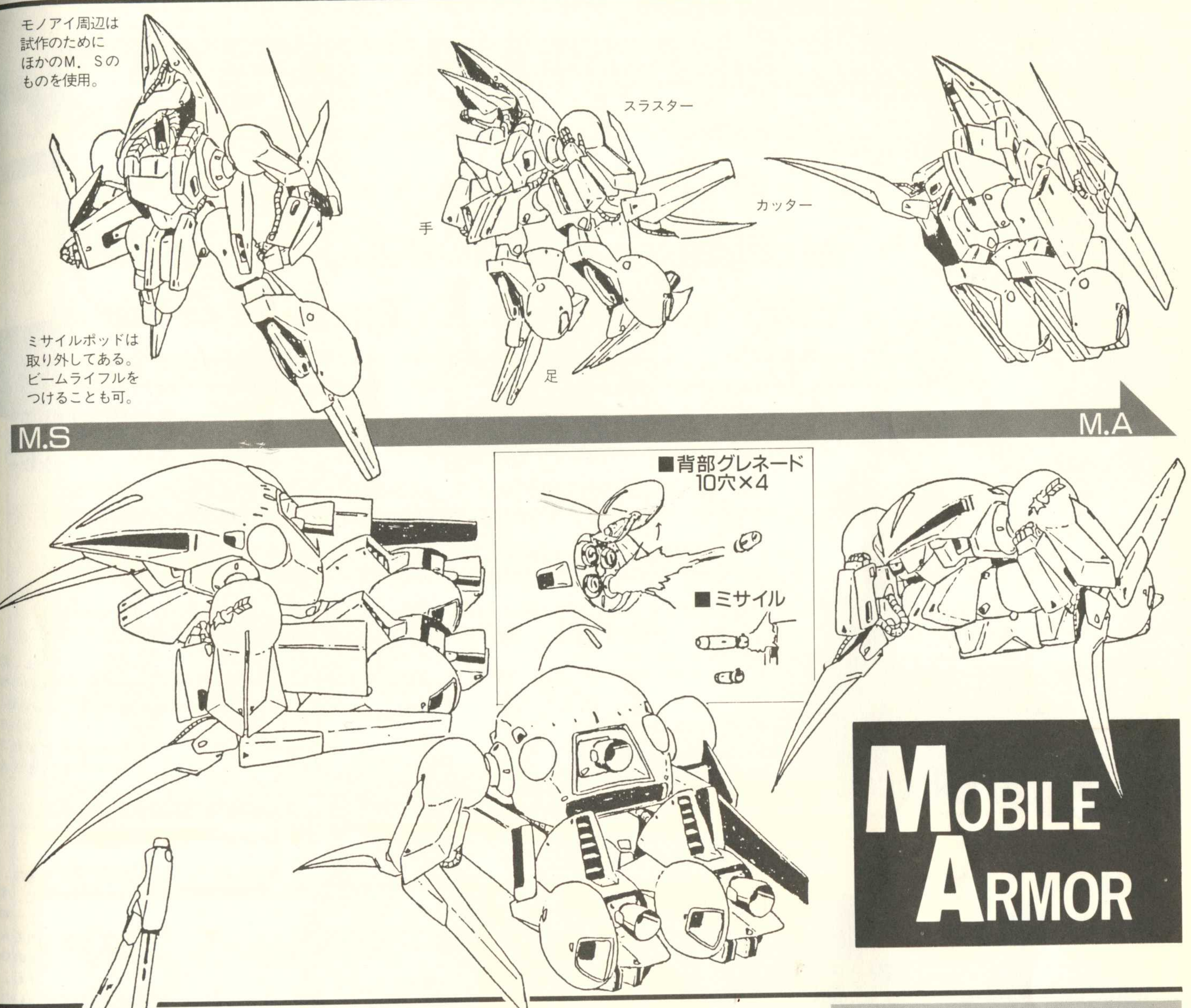
ザクレロ型のM.AがM.Sに変形!



京都市/中川 猛(16歳)

ジオンの試作M.Aであるザクレロ(といっても、それらしき形をしているM.A)がM.Sに変形してしまうというアイデアはたいへんおもしろい。第4号の小林誠によるバウンド・ドックも、水中用M.Aであるグラブロ型のM.AがM.Sに変形するというものだったか、これを例にとれば、ビグザム、ブラウ・ブロ、ビグロ等もM.S形に変形させられるのでは? そういえばキュベレイも永野氏の想定ではエルメスIIということでしたね。

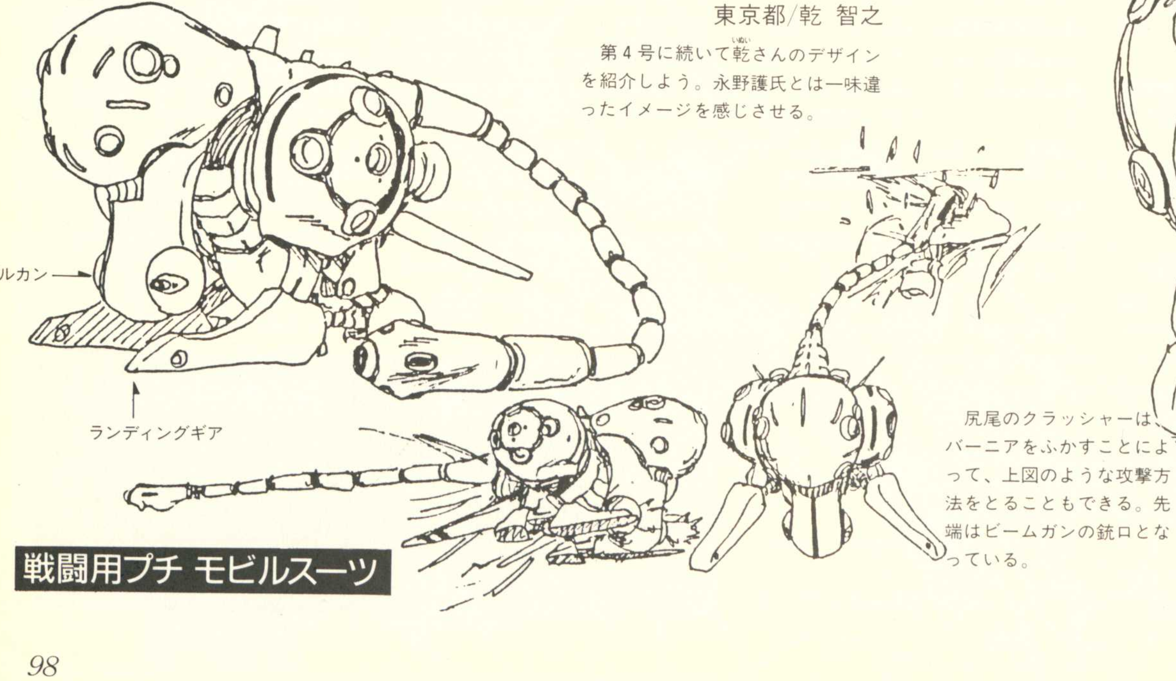


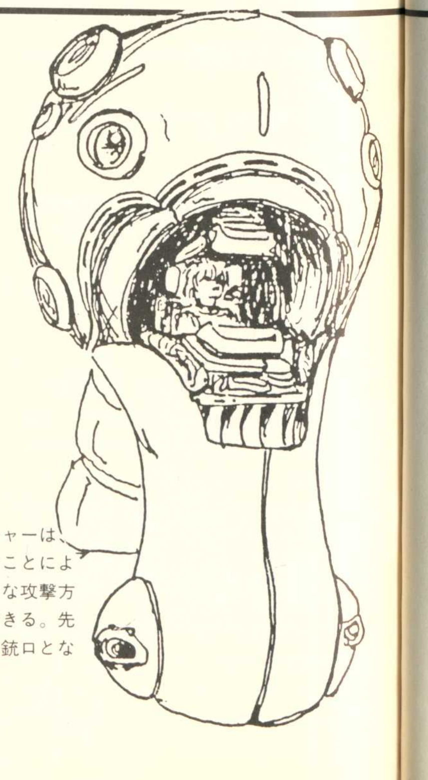


戦闘用プチM.Sとゲルガガ

東京都/乾 智之

第4号に続いて乾(いぬい)さんのデザインを紹介しよう。永野護氏とは一味違ったイメージを感じさせる。

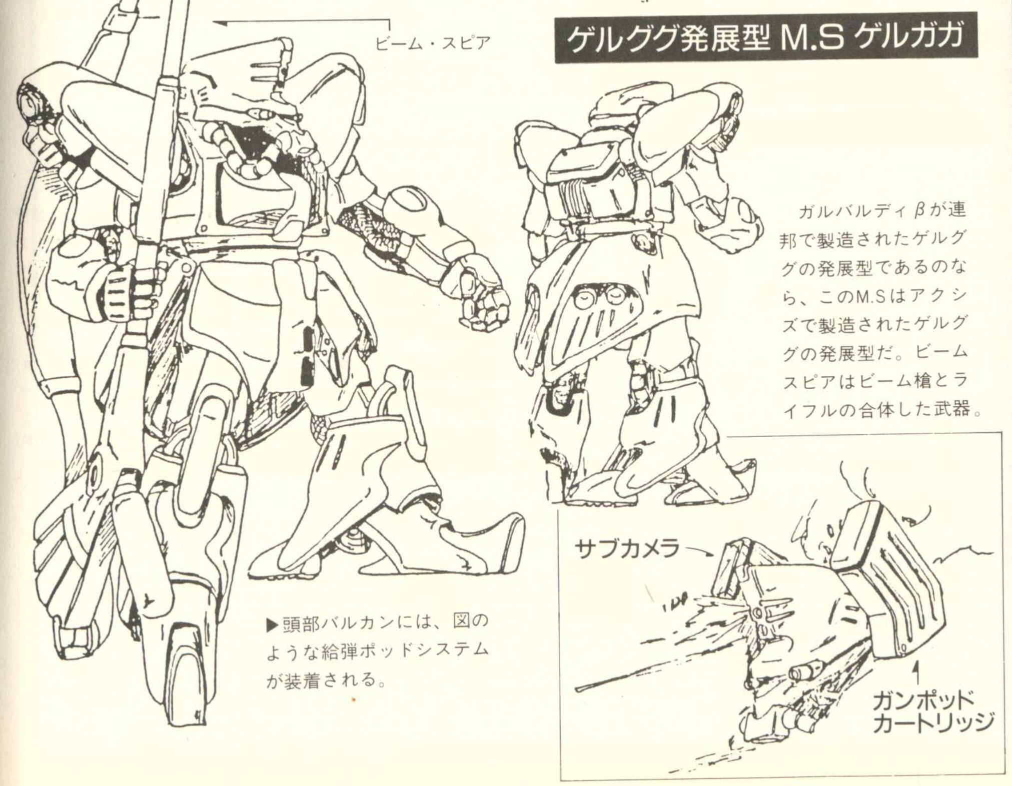




尻尾のクラッシャーは、バーニアをふかすことによって、上図のような攻撃方法をとることもできる。先端はビームガンの銃口となっている。

戦闘用プチ モビルスーツ

ゲルググ発展型 M.S ゲルガガ



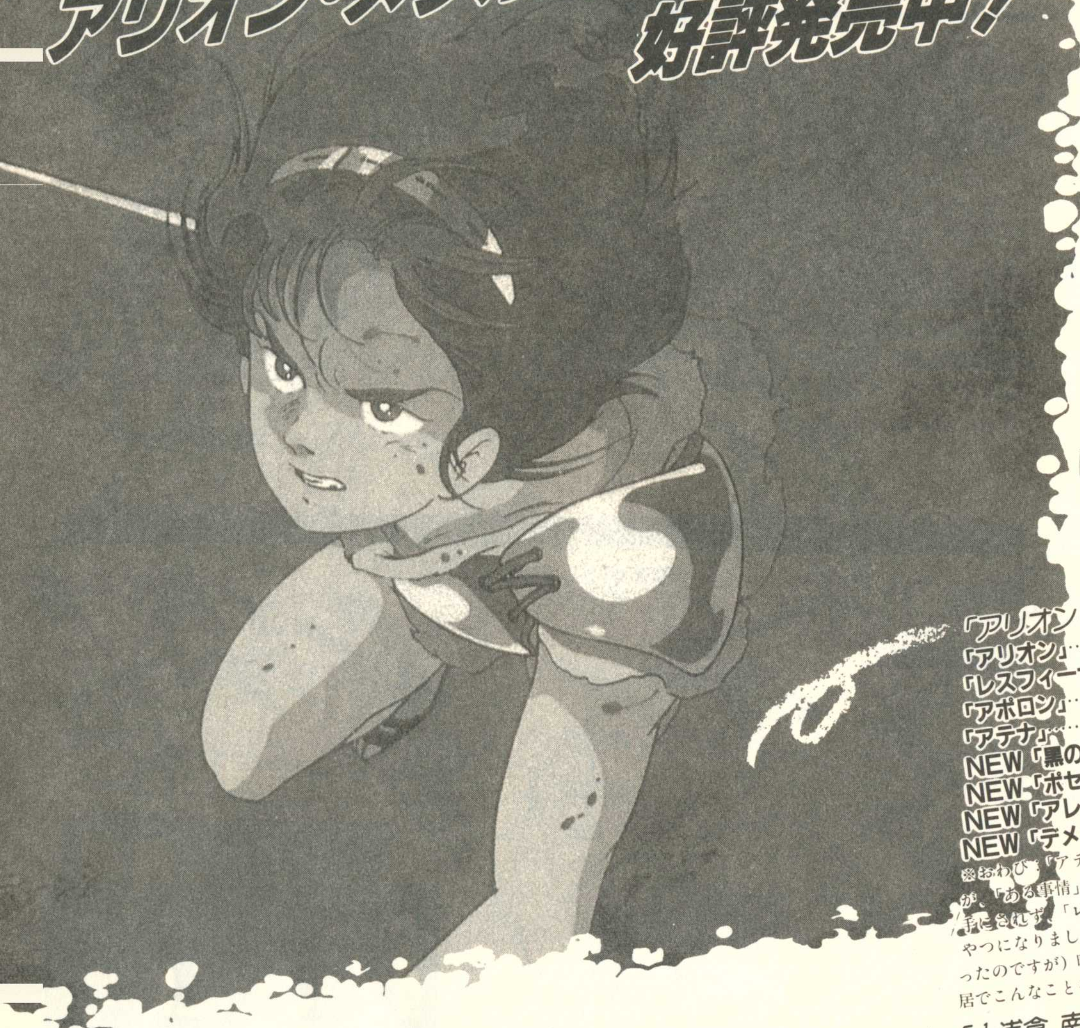
ガルバルディβが連邦で製造されたゲルググの発展型であるのなら、このM.Sはアクシズで製造されたゲルググの発展型だ。ビームスピアはビーム槍とライフルの合体した武器。

▶頭部バルカンには、図のような給弾ポッドシステムが装着される。

このメカデザイナー部門の応募作品で圧倒的に多いのが、Zガンダムのm.S、それもZGやMKII、100式といった主役級M.Sのバリエーションが多い。別にバリエーションが悪いというわけではないのだが、それがM.S、H.Mでも藤田一己、永野護といった先人の物真似であっては意味がないのだ。藤田氏にしろ、永野、出渕氏らは、大先輩である大河原邦男氏のよい所を吸収しながらも、けっしてそっくりのデザインを描いていたわけではない。独自のラインで自己主張をしたから、ファンに認識されるデザイナーとなれたわけだ。クリエーターの世界では、いくら絵がうまく描けても物真似は通用しない。絵に自信がなければアイデアで勝負! そういった意味では、今号の松尾さんの〝スケバン宇宙刑事〞、中川さんの〝ザクレロ型変形M.A〞はまさにアイデアの点で優秀な作品であるといえる。

次世代のロボットアニメを切り開くようなデザインの登場を期待したい!

アリオン・メタルコレクション、好評発売中！





メタル・アリオン
未塗装
ストレート組み立て

「アリオン・メタルコレクション」各種発売中！

「アリオン」…………¥3500
「レスフィーナ」……¥3500
「アポロン」…………¥4000
「アテナ」……………¥4000
NEW「黒の獅子王」…………¥4000(5月予定)
NEW「ポセイドン」…………¥4000(5月予定)
NEW「アレース」……………¥4000(6月予定)
NEW「デメテル」……………¥4000(6月予定)

※おわび：「アテナ」のコスチュームには戦闘服を予定していましたが、「ある事情」により変更、アポロンを部屋に招き入れたものの相手にされず、「レスフィーナ！」と半狂乱になった時のあの色っぽいやつになりました。（本当は、このコスチュームを選ぶのは、つらかったのですが）映画版のアテナはとても哀しい人でした。「私がお芝居でこんなことをしていると思うの!?」あの絶叫が忘れられません。

「$\frac{1}{12}$浅倉 南」5月発売！

「$\frac{1}{8}$浅倉 南」………¥4000
NEW「$\frac{1}{12}$浅倉 南」………¥2700(5月予定)

「タッチ」フィギュアに$\frac{1}{12}$スケールの南ちゃんが仲間入りします。（$\frac{1}{8}$はヨネザワさんの担当で、さすがプロの原型師だけあって、すばらしいものになっています）$\frac{1}{12}$はウチの担当なんですが、こーゆーかわいい女の子ならこの人が一番いーだろとゆーことで、ごぞんじ伊藤・ちあり宏之が「浅倉南」を作ります。$\frac{1}{8}$がTVアニメのOPのポーズなんで、今度のは原作版のヤツでやりたいもんですね。「B-CLUB」のま、日本を代表するフィギュアモデラーが作る「南」。キットと同様、あなたのコレクションに加えてくださいね。

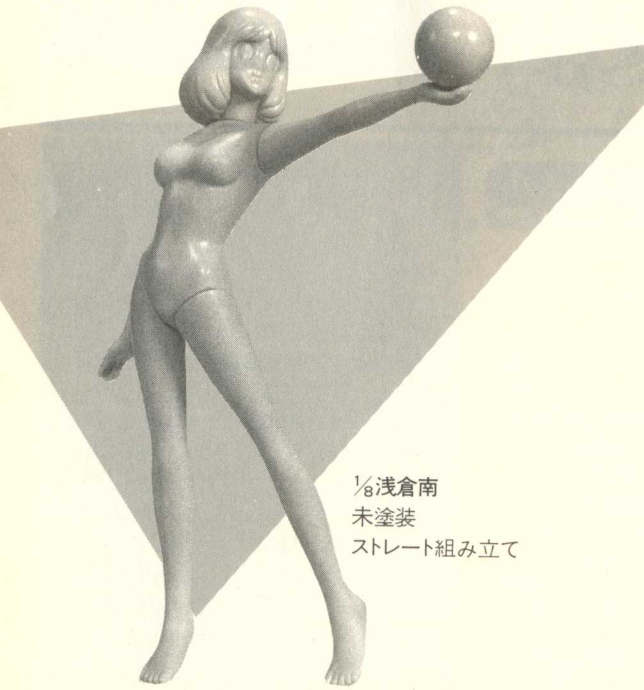
三星フィギュア、5月発売！

NEW「$\frac{1}{12}$?」………………¥2700(5月予定)

伝説の名人・三星政広製作の$\frac{1}{12}$フィギュアがまもなく発売されます。これ書いてんの、3月下旬でねー。とっくに版権申請も終わって、あと最終の「OK」を待つだけなのに広告〆切が早いもんだから、とーと一名前（「○子」）を発表できなかったじゃないの！（言っとくけど「響子」じゃないです。念のため）でも、さすがに三星氏の好きなキャラだけあって、完成写真を見た時にはぶっ飛んだもんねー。誰のフィギュアか知りたい人はムサシヤまで連絡してください。（ホントはこれが今月の目玉だったのに一）

「デフォ・メカ」だぜ〜い！

「デフォ・メカ」はITCメカを中心に続々チョロQ用の改造ボディ、「デフォ・メカ」は「アレフ・ゼロ製」で「サンダーバード2号」「4号」「ジェットモグラ」「キャプスカ追跡戦闘車」「強力装甲車」「パトロール車」の6点が発売中！各¥500の〒¥200（1つにつき）です。



$\frac{1}{8}$浅倉南
未塗装
ストレート組み立て

●ムサシヤの出しているアイテムはこの広告にのっかってるものの他にウジャウジャあります。「プリティ・フィギュアの専門メーカー」（先月号の「B-CLUB」より）らしく、このあとも数多くのいろんなアイテムが出番を待ってますよ。通信販売用のリストは60円切手2枚を「ムサシヤ・B-CLUB係」まで送ってください。また、この広告のアイテムはムサシヤを扱っているSHOPでも入手できますが、お近くに無い時は通信販売も行っています。代金に送料¥500（いくつでも¥500です）を加えて、現金書留・定額小為替・郵便振替（大阪0-304756㈱ムサシヤ）のいずれかで、〒596 大阪府岸和田市宮本町10-12㈱ムサシヤ まで送ってくださいね。

©あだち充／小学館・東宝・旭通・安彦良和・THMS・東北新社

PRODUCED BY
MUSASIYA
10-12 MIYAMOTO, KISHIWADA CITY, OSAKA, JAPAN 596
TEL：0724-39-6374





ヒーローフィギュアの基本（ベイシック）。



NEW
1/8 仮面ライダー1号
¥4,000



NEW
仮面ライダー1号
1/15 Scale
¥2,000

仮面ライダーアートプラキットシリーズ

変身ヒーローといえば、仮面ライダー。この図式は、初登場から15年過ぎた今でも変わっていません。TV特撮史上、変身ヒーローのスタイルを決めたといって過言ではない。まさにエポックメイキングです。

だから、海洋堂のヒーローコレクションも、仮面ライダーがいっぱい。主役のライダーが、ズラリ揃うのは勿論、対する怪人も豊富。ディフォルメコレクションも充実。今やその数20種を超え、これからもますます増えていきます。これだけのラインナップが揃うのは海洋堂だけ。勿論、一つ一つの質の高さは、最新フィギュアのトップレベルをいくものであることは言うまでもありません。

コレクションする喜び、作る喜びを十二分に味わいたい方に、どうぞ。

●●●充実のラインナップ!! ライダーコレクション●●●

〈1/15 Scale〉

●仮面ライダー1号	¥2,000	(田熊勝夫)
●仮面ライダーアマゾン	¥1,800	(二村　要)
●仮面ライダーX	¥1,800	(ボ ー メ)
●仮面ライダーストロンガー	¥1,800	(二村　要)
●仮面ライダースーパー1	¥1,800	(二村　要)
●仮面ライダーZX	¥1,800	(二村　要)
●スカイライダー	¥1,800	(二村　要)
●ライダーマン	¥1,800	(二村　要)
●ライダーVSコブラ男	¥3,500	(速水仁司)
●ゴースター (NEW)	¥1,800	(板本正則)
●ゲバコンドル	¥2,000	(田熊勝夫)
●ドクトカゲ	¥2,000	(原　詠人)
●カニバブラー	¥2,000	(原　詠人)
●ハチ女	¥2,000	(鍋谷　司)
●アポロガイスト	¥2,500	(田熊勝夫)

〈1/8 Scale〉

●仮面ライダー1号	¥4,000	(田熊勝夫)
●仮面ライダーV3	¥3,300	(二村　要)
●仮面ライダーアマゾン	¥3,800	(二村　要)

〈ディフォルメ〉

●アポロガイスト	¥500	(ボ ー メ)
●地獄大使	¥500	(今池芳章)
●死神博士	¥500	(今池芳章)

NEW-KIT INFORMATION



★戦隊シリーズ登場!!

本誌「オーラファンタズム」でおなじみ出渕裕氏のデザインで有名な、「超電子バイオマン」のモンスター達が立体造型でよみがえる!!

第一弾は、モンスター造型の第一人者、原詠人製作の1/15ジュウオウ、1/15アクアイガー。これまでの1/15スケールフィギュアをはるかにうわまわるボリュームと、原詠人独特の力強さ、迫力で戦隊ファンを魅了します。各¥2,000のお買得!!

また、敵丈型ロボット「メタルメガス」も1/15サイズでお目見え。丸みのあるロボットを作らせたら右に出るものなしの石田龍太郎が全力投球。シンプルな面構成の美しさと力強さを楽しめます。こちらも、大ボリュームで¥2,000。組み立て易さもピカいちです。

ヒーローものに、忘れちゃならない戦闘員。中でもひときわ光るデザインセンスで人気のメカクローンもキット化されます。フェイスカバーをはずしたメカヘッドもついているコンバーティブルキット。製作は西村辰次。監修を速水仁司が行なった決定版です。¥2,000



★兄弟拳バイクロッサー

ヒーロー造型の第一人者、速水仁司が全面監修、中西良一の製作で、バイクロッサーケン＆ギンが同時発売！スケールは勿論1/15。是非二体のコンビでコレクションしてください。また顔は、バイザーを上げた状態とおろした状態が選べる、コンバーチブルキットです。各¥2,000

★大人気のディフォルメシリーズ悪役三体!!

ヒーローファンのマスコットとして、絶大な人気を誇るディフォルメヒーローに、ハカイダー、アポロガイスト、ウデスパーα の三悪役が参入。

主役を食うほどの人気のハカイダーは、何と頭部透明フード付!!アポロガイストは製作者自ら「自分のディフォルメ作品で一番！」という自信作。三体とも、ボーメ製作です。各¥500

技術だけで、本当にいい作品を生むことはできない。だから……

ARTPLA

第三号　恐竜造型特集号

いい作品を生み出すのは、ものに感動する心です。つくりにこだわるホビーマガジンARTPLAは、単なる技術論ではない、つくりに対する感動がいっぱい。あなたが、人に感動を与える作品を作りたいと考えるなら、ぜひ一度この本を手にして下さい。



※全国有名模型店にて発売中。通販は送料¥350をそえてホビー館にお申し込み下さい。

¥1,200

―アートプラは、一生楽しめる趣味―

Kaiyodo

㈱ 海 洋 堂

●海洋堂ホビー館
〒571 大阪府門真市殿島町6-10　TEL 06(909)1051
営業時間/平日 13：00〜18：00　日・祭 11：00〜18：00

●KAIYODO GALLERY
〒103 東京都中央区日本橋茅場町2丁目17-4 協同開発ビル1F
TEL 03(667)3658（地下鉄日比谷線茅場町下車1分わからないときはまずTELを）
営業時間/平日 13：00〜20：00　日・祭 11：00〜20：00（共に木曜定休）

◆通信販売のお知らせ◆

通販御希望の方は、御希望のキット名と数量を明記のうえ、代金をそえて大阪海洋堂ホビー館にお申し込み下さい。送料は原則として一回につき何個でも¥800です。送金は現金書留、無記名小替為または、郵便振替口座（大阪0-59734 海洋堂でお願いします。ただし、ディフォルメモデルなど小さなものの場合、数が少ないときは500gまで送料¥350でOKです。不明の時は、お問い合わせ下さい。

また、ホビークラブ入会御希望の加は入会金＋年会費（¥2,500）をホビー館まで。

★ここに掲載した価格は86年4月現在のもの（予定）ですので予告なく変更になることがあります。御了承下さい。

©東映



募集!人材企画



カット/石橋かずみ

バンダイでは幅広く人材を求めています。プラモを作っている人には、キットレポーターを、そして腕に自信のある人は、フルスクラッチでプロのモデラーに挑戦して下さい。ディオラマもいいですね…写真は〝Bクラブ〟専属プロカメラマンが撮影します。また、イラスト、マンガ、としてメカデザイナーも募集します。メカデザイナー志望の方にはキット化を前提としたデザインをお願いするようになるかも知れません。

しかし、プラモも人に見せる程の腕じゃないし、絵は苦手だという人にもチャンスはありますMSVストーリーのようなサイドストーリーから、オリジナルアニメ企画までアイデアを募集します。バンダイは〝Bクラブ〟を通じて読者の皆さんの参加によるアニメ製作(もちろんSFXでもいい)が出来たらなァと願っているのです。〝何か新しいことをやってみたい〟と思っている人は、そのエネルギーを〝Bクラブ〟で爆発させてみませんか!

①イラスト部門 ペン画、着色等、用式は問いません。ただし、イラストの勉強をされている方は、動画用紙やイラストボードの方が便利です。一口にイラストといってもボックスアートのようなものからカット的なものまで、いろいろな分野があります。あなたが、挑戦してみたいと思う分野をよく考えて、作品を送ってください。

②コミック部門 ストーリー作品の場合は、B5判で8ページ以上、48ページ以内を基準とします。倍率は問いませんが、1.2倍がよいでしょう。内容的にはプラモやホビーをテーマにした作品を期待しています。また、4コマ、1コマの作品も受けつけます。また、MSVのようにプラモから発生するオリジナル作品のコミックも大歓迎です。

③メカデザイン部門 オリジナルのメカデザインを基準とします。ロボット、パワードスーツ、車、飛行機、宇宙船等々……銃器でもかまいません。また、ガンダム等のアニメ作品をベースにしたものでもかまいません。モビルスーツ、ウォーカーマシーン、オーラバトラー、ヘビーメタル、ラウンドバーニアン、スーパーパワードトレーサーのバリエーションを考えてください。そう、ダーティ♥ペアのケイやユリに持たせたい武器でもいいんです。またアニメ作品だけでなく、特撮物もOK。ヒーロー、怪獣、巨大ロボット、オリジナル宇宙刑事のスーツ、きみの自由なアイデアでデザインされた作品を〝Bクラブ〟はまっています。あなたは、どんなアイデアで勝負する!

④キットレポーター 今月号の〝キットレポーター〟のコーナーでも説明したようにⒶのレポートのみとⒷの作例とレポートの2つのコースがあります。応募方法はバンダイ製品なら(超合金やファミコンソフトでもやりたいと言う人には、まかせてしまうぞ!)なんでもかまいません。ハガキにレポートしたい商品(キット)を3つ書いて送って下さい。第1次審査に通ると製品が送られてきますので、ⒶかⒷのどちらかのコースを選んでください。「えっ、それなら、もらうだけでとぼけてしまおう…」だって! そういう人は、恐怖の〝ブラックリスト〟に名前が載って、二度とバンダイの特典や企画に参加できなくなってしまうという、おそろしい運命が待っているのだよ!

⑤モデラー部門 なんといっても、Bクラブがいちばん、期待している部門だ。キットレポーターなんて、なまぬるい! おれは一流モデラー並みの腕を持っているけど、地方に住んでいるので作品の発表の場がない……なんていう人は、ぜひ応募してほしい。今月号のスーパーディテール・ハイザックの蝦名君(青森)、ジ・オの井上君(大阪)のように、すぐれた作品はこちらで撮影するから、写真が撮れなくてもいいんです。原則として写真による応募と規定していますが、いきなりプラモを送ってきたってかまわないんだよ。(ただし、返送用の送料は未採用の場合のみ、自己負担となるので注意)アニメだけでなく、フイギュア、スケール物なんでもいいぞ!

⑥アニメ設定部門 これも、〝アニメ設定〟のコーナーに書いたように人気のある部門なんだ。400字詰の原稿用紙2枚に、きみの考えたアニメ(もちろん特撮でもスーパーマリオネーションもOK!)企画をまとめて書いてほしい。公平な審査基準を設けたいため、800字以内にまとめるということは守ってほしい。もちろん、これにイラストやキャラ設定をつけて送った方が有利なることは、まちがいないぞ。

これからの〝Bクラブ〟はいろいろなオリジナル企画を考えている。もしかしたら、きみの考えたストーリーが、マンガ、小説、3D企画、そして映像化されるチャンスかも!!

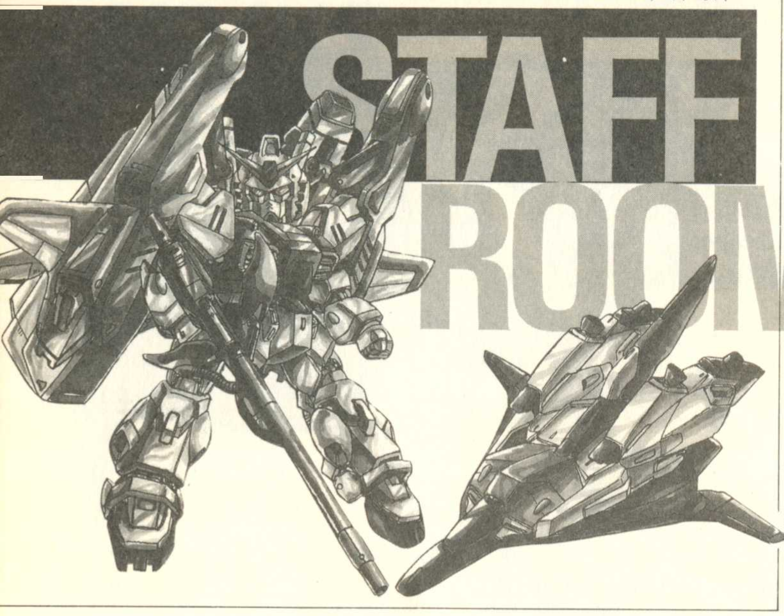
〈送り先〉
〒424 静岡県清水市袖師町702 バンダイ静岡工場 Bクラブ 人材部門(番号記入の事)係
(作品の返送は応募者の実費負担で応じます。採用分には当社基定による謝礼が支払れるほか優秀な人材には奨学金やプロとしての登用の考慮中です。)

BANDAI NEW KIT GUIDE (3月〜5月)

発売日	シリーズ名	商品名	価格
3月	機動戦士Zガンダム	1/220バイアラン	400円
〃	〃	1/220キュベレイ	400円
〃	蒼き流星レイズナー	1/100スカルガンナー	300円
〃	〃	1/100ガンステイド	400円
〃	スパイラルゾーン	ハイパーボクサーブルーサイト	2000円
4月	機動戦士Zガンダム	1/300サイコガンダムMKII	600円
〃	蒼き流星レイズナー	1/72バルディ	800円
〃	〃	1/72ベイブル	800円
〃	ゲゲゲの鬼太郎	鬼太郎の家	400円
〃	〃	砂かけババアの家	400円

発売日	シリーズ名	商品名	価格
5月	機動戦士ガンダムZZ	1/144ガザD	未定
〃	〃	1/144ガルスJ	〃
〃	蒼き流星レイズナー	1/100グレスコJr機	400円
〃	ゲゲゲの鬼太郎	おばけちょうちん	400円
〃	〃	ゆうれい電車	400円
〃	あそぼっと	Zガンダム	580円
〃	〃	レイズナー	580円
〃	〃	マイケル	580円
〃	〃	スーパーマリオ	580円
〃	スパイラルゾーン	パーソナルフローター	1000円
〃	ラブリーギャルズ	スケバン刑事麻宮サキ	未定

カット／深野洋一



Z・Gやレイズナーのそれよりも画面で活躍しており、キャラクターとしての印象も強い。早い話がかっこいいのです。そのかっこよさを再現するにはスクラッチしか無く、そのための資料があまりに少なく、Bクラブにお願いしたいのですが……。

鹿児島県／城戸利晴

★Bクラブで取り上げる作品が日本サンライズ製作のアニメにかたよっていることは御指摘通りです。今月号より「ダンクーガ」の初期デザインを取り上げてみました。次回は「飛影」を！ そして、超合金とは違う3D企画も進行中！B クラブは〝ロボットアニメは格闘技だ！〟をテーマにますますバク進します!!

られたのです。超合金ではなくてガチャポンのモデルでやってみたいのです（本当はちゃんとしたプラモがあるとよいのだけど）また、レイズナーもよいですね。

愛媛県／弘田貴郎

★う〜〜ん、ガチャポンのプラモのレポーターを希望してきたのは弘田くんが初めてだ……でも、スーパーディフォルメをどうやって可動にする気？

Bクラブと MJを愛読しています。すごくマイナーな世界だと思っていたけれど、最近は完全にメジャーになってしまいましたね。なんといってもBクラブが月刊になって書店に並ぶほどだし、僕の周囲の友人も読んでいるので会話が弾みます。今までアニメ誌やホビー誌を何度か買ったことがありますが、月に2冊も買っていられないので、そこへこのアニメ&ホビー誌の貴誌が創刊されて私はとても助かりました。内容も資料性が高くて、とても得をした気分です。(特に4号のZZキャラクター集) 希望を言わせてもらうと日本サンライズの作品ばかりで、たまにはダンクーガ等も特集してみてはどうでしょうか。個人的な希望としては「メガゾーン23PARTⅡ」をやって欲しいです。それから、富野監督をはじめ北爪宏幸、出渕裕、小林誠氏らが登場しているのですからBトークに永野護さんに出てもらいたい！ また、人材企画⑦のアイドル部門はなくなってしまったのですか？ それから目次ギャルのリクエストとして、富田靖子さんをお願いしますよ、加藤編集長。

島根県／田中 晋

★Bトークにはアニメ界を問わず、映画、コミックといろいろな分野で活動されている方に登場してもらいます。

静岡には電波が届かないと思いますが、ラジオ関西から放送されている「ハーバーライト23」なる番組があります。月曜日から金曜日までの夜11時から洋楽ばかりかけている、いかにも〝野球と音楽〟のラジオ関西らしい番組です。僕が聴き始めたころのDJは火、木が麻倉未希で、後が秋本奈緒美で以後は2回程入れ替えがあって、現在、庄野真代と香坂みゆきの二人がやっています。あの2月12日、「ラウンジハーバーライト」の時間に合わせてみると、ゲストが来とったのです……そのゲストは「ライブの時なんかはミニスカートが動くっくっ。」とか「普段はパンツ感覚でってでって。」とうれしいことを庄野真代と語っていました。庄野真代はこのゲストの細くしまった足をほめたたえたのでした。〝パンツ感覚の長い足がきれいなミニスカート！〟これは、もうBクラブの目次ギャルですよっよっよっ。ゲストの歌は「雨をふらせないで」あのレイズナーの挿入歌。そして、このゲストの名は富沢聖子。もう、次の目次ギャルは決まりましたね。「声優さんの写真や人材企画のアイドル部門に力を入れすぎないように……」という意見もありましたが、ミーハー誌に成長してもよいのでは？

大阪府／橋本聡文

★目次ギャルは第4号で中断してしまいましたが、今回は南野陽子さんの取材があったりして、Bクラブはミーハー感覚を忘れてはいません！ 橋本さんは月刊化による質の低下を心配されていましたが、さらに密度は濃くなりますから御心配なく!!

お願いがあります。それは、アニメ設定資料に**ダンクーガ**や**飛影**を掲載して欲しい！という事です。今まで載ったのはZ・Gやレイズナーばかりこれらも悪くないのですが、アニメ誌などにも割に設定が載っています。(もっともBクラブほど詳細なメカ設定はないようですが) しかし、前述の二作品は設定がアニメ誌に載る事は少なくその上、メカ設定となると皆無といってもいいです。また、これらのメカはキット化は望めませんし、超合金も変形重視のためプロポーションには難があります。特にダンクーガはひどい。それでも買ってしまいましたが……さらに脇役のメカの悲惨さと言えば、もう何とも言いようがありません。ですからガンドールやブラックウィングやゼイファーセ、シャーマン、バンクス、スケルトン、零影等の脇役、敵メカは言うに及ばず、主役メカの変形・合体を網羅した物を掲載して欲しいのです。別にBクラブはプラモ化されるものだけにアイテムを限っているわけではないのでしょう。この二作品のメカ達は

結晶!!新ヒーロー登場!!『時空戦士スピルバン』 やりましたね〜〜バンダイさん。そこで、お願いです。今、話題の「スパイラルゾーン」を使って、このスピルバンを出して欲しいのです。MJ3月号でも「ヒーローのコスチュームを出して！」という人もいましたし、超合金も当然出るでしょうけど、あれ、あまり遊べないんですよね。それに、僕はブキッチョだし…。バンダイさんだって「そのままでも楽しくて作り込むことが可能な商品が理想」だって言ってたじゃないですか!! もしも願いがかなうなら……この4つの条件を満たしてください。

①プロテクターはメッキ仕上げ。
②あのメカメカしさを表現した手袋もつける。
③ヘルメットは目光っているものと、そうでないものを2つつける。
④レインボー造型で作られたものを手本にして、出来る限りリアルに再現する。

まず、この「スピルバン」が成功すれば、仮面ライダーなどにも発展していけるでしょう。それこそ、バンダイの技術の〝結晶〟といえるものにしてほしいのです。

新潟県／田中寿雄

★このお便りは、MJ宛に寄せられたものでしたが、あえてBCに載せました。田中さん、喜んでください。SZのヒーローシリーズ第1弾は、スピルバンに決定しました。仕様や価格は未定ですが、その試作見本を次号で紹介します！

キットレポーターに応募させてください。私の希望するものは、ガチャポンのハンプラビです。実際に変形のできる1/144のキットではなくてガチャポンのキットで、どれだけ〝動き〟を表わすことができるか挑戦してみたいのです。次に同じくガチャポンなのですが、〝飛影〟シリーズがよいのです。あの、まるで本物の忍者のように走り、飛び、敵をなぎ倒す勇姿に魅せ

ソロムコのキットを私なりにレポートしてみます。まず、ボックスアートとアニメ設定をじっくり見て仮組み開始！

・頭部（かな？）／キャノピーですがやはり厚いですね。作り変えた方がよいです（でもこの赤色好きだなあ…）コクピットも手を加えましょう。
・腕部／パーツ⑭は、はっきり言って小さい。横にひねれない。2〜3㎜のばして作り変えよう。手首も小さすぎますね。それに、このような型抜きはイヤだな。
・脚部／ちょっと短いかな。パーツ㉕㉖あたりでのばしましょう。穴をふさぐのは当然。足の裏が気になります。でも可動部があるので気をつけましょう。
・その他／レザードガンは先の部分を3〜4㎜のばした方がよいと思います。小さすぎて、カッコ悪いし…。コクピット横の機関砲はピンバイスで穴を開けましょう。このキットは写真で見るより細く見えますよ。おすすめです。

（それにしても変形といい、レザードガンといいアッシマーですよ、これは……）

PS. もしレポーターをやらせてもやえるなら、わかりやすいレポートをするというのが、僕のセールスポイントです。よろしくお願いします。

愛知県／中村典生

★中村くんは鳥山劣くんと同じ町に住んでいるんだね……ところで、今月はキットレポーターの応募者が増えて、編集部はびっくり！ なにしろ、1ケ月の間にハガキだけで860通、封書できたものを含めると900通を越えるという状態だった。レポーターをやるからには、ここに載せた中村くんぐらいのレポートが書けることは最底条件だ。また、第一次審査では人気キット（発売間近のMSなど）は人数も多くて選ぶのに時間がかかる。ガチャポンキットなど人が目をつけていない商品を選ぶのも手だ。それに、イラストが得意な人は、コミック式でレポートをやってみるなんてどうかな？ ダンバインやエルガイム等を希望してくる人もいるが、すでに出回っているキットは、手持ちのものでレポートしてくれるとありがたい。(キット代相当の新製品を差しあぜます)

STAFF ROOM

レイズナーは、第1部のクライマックスを迎えて最高の面白さですね。Zガンダムとくらべてもストーリー的には上だったように思えます。第2部も期待できそうだし、私はすっかり、レイズナーのとりこになりました。しかし、一つだけ疑問に思うことがあるのです。それはSPTのメカデザインです。

SPTは最近のバンダイキットには珍しく（おっと失礼）全種類がキット化されましたし、デザイン的に見てもたいへん完成度の高いものだと思います。この完成度が問題なのです。SPTのデザインについて、デザイナーである大河原邦男氏は、Bクラブ第2号で〝航空機のコンセプトを取り入れて云々〟と発言されていました。私はこれを読んで、その意味が理解できませんでした（演出的にはコクピットの緊張感がよく出ているのですがね）ところが、第4号のソロムコ、そして第5号のレイズナーMKⅡなるSPTを見てその意味がわかりました。大河原氏は航空機感覚のロボット（あえてSPTとはいわない）というのは、〝バルキリー〟だと考えられていたのではありませんか！ もし、そうだとしたらマシンロボの方が、はるかにマシです。何故、レイズナーまでが、ZGやZZのように変形しなくてはならないのでしょう。もし、バンダイさんの申し入れでこのようなレイズナーになったのなら、キット化するのはやめてください…バルキリーもどきのSPTなど大河原デザインのツラ汚しです！

SPTのデザイン全搬についても意見があります。SPTは大河原デザインの集大成といえる反面、寄せ集めてあるともいえます。CBアーマーのキャノピー式（有視界）のコクピット。これにMSVのメカディテールやバックパック（ランドセル）、またRV風のシルエットやノズルといった具合……確かに受けた要素ばかり集められていますが、何ら新しいアイデアは見受けられません。SPTこそ、ZGの後半に出てきたようなMSデザインの方がよかったのでは？ 私としては大河原氏に「こんなロボット、見たことがない！」と誰にも言わせるようなデザインを描いてもらいたいのです！

栃木県／神谷誠一

★う〜〜ん、これはかなり手厳しい意見ですね。SPTについては、ZGによって高年令化しているプラモデルへの関心をもっと低い年令層にも広げようという願いがあったのですが……スナップフイットモデルにした点もそれ故です。

やりましたね！バンダイさん。レイズナー第1部のSPT全キット化。第2部のSPTもMJ5月号によればグレスコJr.専用機が決定しているとか。死鬼隊やスカルガンナーⅡ、レイズナーMKⅡもお願いします。また、BPPやエイジやアンナのフイギュア(エイジは髪の毛の処理が難しいかも)もG・Kでやってもらえませんか？

京都府／安原勝人

★今のところ、レイズナー第2部のSPTでキット化が決定しているのは、グレスコJr.機 だけです。G・Kの予定はありませんが検討してみます……。

こいつは作るっきゃないぜ！

Z・G第49話「生命散って」に登場したエマさんの最期の出撃時のガンダムMKⅡ（またの名を腕無しMKⅡ）です。私はこのMKⅡをテレビで見た時、「こいつは作るっきゃないぜ！」と思い、「こいつなら完成できる！」と直感し、チェンジマンも見ずに製作を開始しました。製作期間は2月15日〜23日の8日間です。本当は、もう少し遅らせる予定だったのですが、Bクラブを読んで、その内容に感動し（特に、仮面ライダーと100式改は大感動）「自分もこのMKⅡで絶対に参加するぞ！」と決意しました。

製作方法ですが、頭部はキットでは一体成形の首を切断し、成形後、サイコガンダム(1/300)の首と合体させてあります。頭のツノもサイコガンダムのものです。次にシールド。これは不要になった股関節のパーツをランナーをパテがわりにして、無理矢理に合成してあります。あとは足首を幅つめして、ビデオを参考に見ながら、メンテナンス・ハッチを開いた状態にして内部メカをジャンクパーツやリード線でそれらしくデコレーションしたあと、ローソクや線香でボディをボコボコにへこませて最後に塗装しました。ラッカー系塗料で基本色を塗ったあと、エナメル系のフラットブラックでウォッシングして完成させました。

神奈川県／渋谷浩康



COMIC



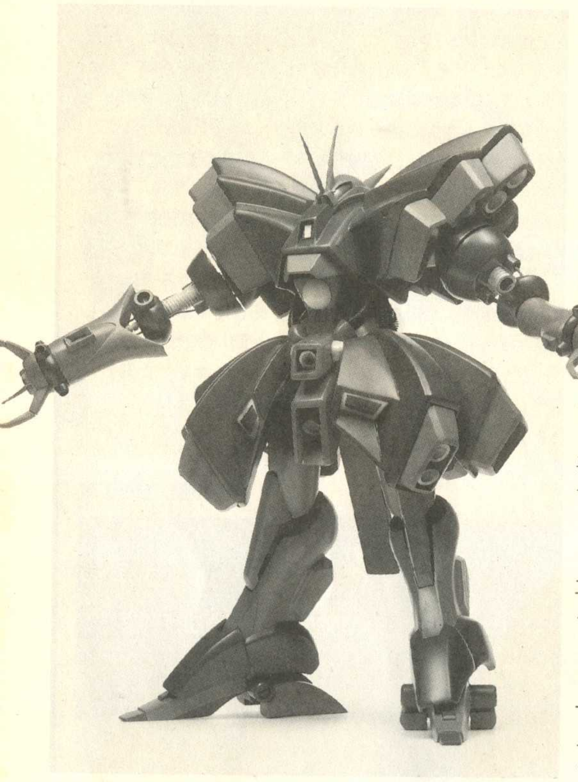
ボンボンKC
機動戦士Zガンダム 3

富野由悠季／近藤和久
(講談社・新書版・定価370円)

『コミックボンボン』に連載されていた近藤和久さんの「機動戦士Zガンダム」のコミックが、この第3巻で完結した。今号の特集にもあるように、近藤氏独特のスーパーディテールは、プラモマニアの評価が高い。このコミックでも近藤氏ならではのオリジナルM.Sも多く登場し、ガンダムMKⅡのアーマー装着タイプ、ディジェをハマーンのM.Sにしたもの(背中のランドセルがディジェとは違う）キュベレイのディテールを変えたもの等が、メカファンとしては興味深い所だ。近藤氏の作品としては「MS戦記」に比べると描き込みが足りないとか、人物の表現が今ひとつなどと評されていたZのコミックだったが、巻を追うごとに盛りあがり、第3巻のラストシーンは一部のアニメファンに、アニメを越えたと言わしめたほどである。3冊とも巻末にMS設定資料がついており、また、近藤氏のエッセイもなかなか興味深い。第3巻では、所々に有名モデラーが出没しており、アーガマのパイロットで草刈&川口氏、ジオンの佐官に小田氏、またここにはないが、内藤陳氏の酒場〝深夜＋1(プラスワン)〟で酒を飲む近藤、高橋氏まである……（多）



NEXT "B-CLUB"……
第7号も、ホビーパワーが爆発だ！





▲ラブリーギャルズコレクションとして発売が予定されていた「きまぐれオレンジロード」まどかの原型。もちろんセーラー服は脱着可能で~~~す。

ＺＺばかりではありません。サイコガンダムでデビュー、今回もジ・オを製作した大阪の井上正人さんはスカルガンナーをフルスクラッチで大量生産！　浪花(なにわ)パワー爆発の速水仁司は、押井守監督の「赤い眼鏡」のマスク製作に関するウラ話を寄せてくれます。また、ひらおかとしえさんのビューティフル・ヌード・フィギュアもまたまた登場します。ひらおかさんの作品は、ファンタシックス展に出品された出渕裕氏デザインの彫像を〝オーラ・ファンタズム〟のコーナーで発表してくれます。さて、フィギュアといえば、石井和夫さん……ＺＺキャラ第3弾は、マシュマー・セロかエル・ビアンノか、それともルー・ルカか!?

アニメボックスは「ダンクーガ」につづいて要望の多かった「忍者戦士飛影」のメカ特集です。Ｂクラブならでは、徹底した資料性に期待してください！

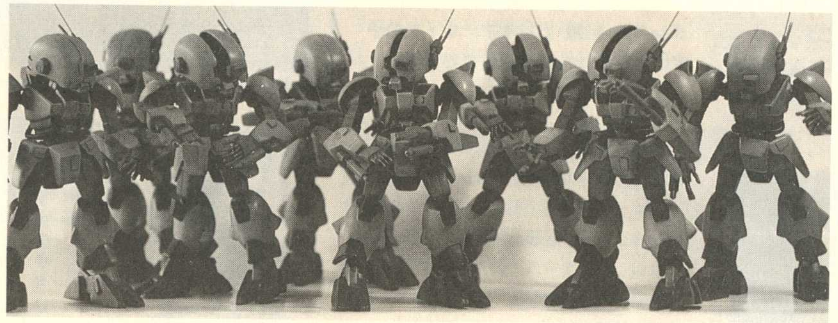
ＺＺやレイズナーのアニメ情報をはじめ、「王立宇宙軍」やエモーションの新作なども紹介する予定です。

来月も〝Ｂクラブ〟に注目!!

さて、ここでおわびです。前号の予告で〝セーラー服特集〟として、スケバン刑事のフィギュアのほかに、石井和夫さん製作による「きまぐれオレンジロード〟のまどかのフィギュアも載るとありましたが、右の写真のように作品は完成していたのですが、「きまぐれオレンジロード」はテレビアニメとして放映されるようにならないと、商品化できないのです。それに石井氏自身も満足のいかぬ出来だけに、掲載しないでほしいといわれたためとりやめとなったわけです。

■1/100スケール
ハンマ・ハンマ！

前号で予告したものの第6号には間に合わなかった千草巽さんのＺＺ・ＭＳ〝ハンマ・ハンマ〟がついに完成！サイコミュ式の伸縮腕には新テクニックが試されています。千草さんは、このほかにスピルバンも製作。プラモ界のヤザン・ゲーブルといわれる(？)千草巽さんの傑作が集結します。また、アル・ジャジャ、ガゾーム、そしてＺＺガンダム（決定橋）も進行中です！



■1/72スカルガンナーがうじゃ、うじゃ……!!

EDITORS ROOM

●今月は「スケバン刑事II」をフィギュアと南野陽子さんの取材という形で行ないました。また、アニメも「ダンクーガ」を特集。もちろん、ＺＺガンダムがメインですが、ホビーへの可能性を追求する作品ならどんどん取り上げていく方針です。皆さんの御意見をお聞かせ下さい。（加藤）

●ＢＣは人材企画があるので、ＭＪの〝ふろーむ模型少年＆少女〟のようにお便りがあまりきません。募集部門とは関係なく、誌面やバンダイ製品、そちてアニメに対する意見もＢＣ宛〈スタッフルーム〉に送って下さい。ＢＣのスタッフは読者の皆さん全員なのですから…（安蒜）

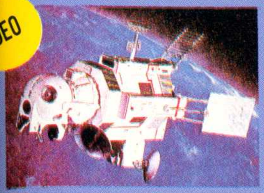
●３月30日から４月５日まで銀座のギャラリー・ワットアルーンという所で出渕裕、開田裕治、増尾隆幸、米田仁士、高田明美、末弥純というＭＪ、ＢＣ読者におなじみのイラストレーター６人による〝ファンタシックス展〟が開催されました。会場にはオーラ・ファンタズムのイラストや出渕氏デザイン、ひらおかさん製作の彫像も出品され、ＭＪ＆ＢＣ編集部もちょっぴり、お手伝い。会場に行けなかった人のために次号でミニレポートを載せます。（会川）

●私も編集にかかわっている『宇宙船』という雑誌の構成者である聖咲奇さんと雨宮慶太さんによる〝幻獣大系〟いかがだったでしょうか。ＢＣの読者にはちょっと異質な企画だったかもしれませんが、雨宮さんが描きためていたオリジナルイラストをＢＣで発表しようということになり、ちょっとしたストーリーをつけてみようということで、聖さんに協力をお願いしたわけです。（安井）

ビークラブ第6(創刊5)号
■発行日/1986年４月30日
■発行人/山科　誠
■編集人/加藤　智
■企画構成/安井尚志
■編集協力/会川　昇
■撮影/高瀬ゆうじ
■写真取材/中島秋則
■デザイン/㈱藤森デザイン事務所
■制作/バンダイ静岡工場
〒424 静岡県清水市袖師町702
TEL 0543-65-5362
■発行/㈱バンダイ
〒111 東京都台東区駒形2-5-4
TEL 03-842-5151
■定価/650円
■印刷/㈲小野美術印刷所

ISBN4-89189-385-0 C0076 ¥650E

4／28発売の新作アイテム



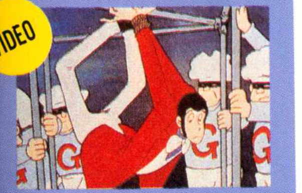
VIDEO
謎の円盤UFO 日本語版
●湖底にひそむUFO ●UFO大編隊接近中
■カラー100分㊀ モノラルHifi ¥13,800



VIDEO
サンダーバード[1] 日本語版
●国際救助隊出動せよ！
■カラー105分 モノラルHifi ¥13,800



VIDEO
プリズナーNo.6[8]
●おとぎ話 ●最後の対決
■カラー100分 モノラルHifi ¥13,800



VIDEO
新・ルパン三世[5]
●スケートボード殺人事件●ルパンのお料理天国●次元に男心の優しさを見た●華麗なるチームプレイ作戦
■カラー100分 Hifi ¥12,800



LD
ウルトラQ[3]
●クモ男爵 ●地底超特急西へ
●バルンガ ●鳥を見た
■モノクロ113分 モノラルCLV ¥9,800

ヤマタノオロチ有料上映会日程表
■4／20(日)静岡 日本生命静岡ビル７Ｆ第一ホールPM1:30～、PM3:15～ ■5／3(土)金沢 石川県教育会館PM6:00～ ■5／4(日)岡山 岡山衛生会館PM2:00～ ■5／5(月)広島 見真講堂PM12:00～ ※お問い合わせ：ゼネラルプロダクツ ☎06(718)0588

エモーションのビデオソフトは通信販売でもお求めになれます。作品名、ＶＨＳかベータかを明記し、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、現金書留にて代金と送料(500円)を同封してお申し込み下さい。〒150 東京都渋谷区神山町10-3 ネットワーク神南ビル６Ｆ エモーションファミリークラブ

待望のオリジナル版ビデオで登場!!
誰もが待ち望んだ〝最後の戦い〟の結末が、今、あきらかになる!!



DANCOUGAR
予約特典　ダンクーガやってやるぜ設定集
4／21発売
超獣機神ダンクーガ
失われた者たちへの鎮魂歌(レクイエム)
カラー90分 ステレオHifi ¥12,800
〈TV編集(60分)＋オリジナル新作(30分)〉
VHS 00ZS-84001　β 00QS-84001
●８ミリビデオ同時発売¥9,600(特典付き) 96HS-84001
●藤原理恵の唄う新イメージソング収録
（シングルレコード同時発売エピックソニーより）
※この商品にかぎり販売元 お問合わせ
㈱ソニービデオソフトウェアインターナショナル
☎03-266-5048

Original Video DANCOUGAR
199X年、ゾルバドス帝国による地球侵略に対抗すべく「獣戦機隊ダンクーガ」は立ち上がった。大空を翔ることに自分を見いだすシノブ。愛を失い、戦いに全てをかけるサラ。そしてリョウ、マサト。四人は〝最後の戦い〟へと異空間に出撃する。そこで彼らの見たものは…。ＴＶ最終回で、「みんな帰ってくる」と言ったローラの願いは四人に届くのだろうか？

STAFF
監督……奥田誠治
脚本……寺田憲史
作画監督……上條 修
キャラクターデザイン…いんどり小屋
制作……葦プロダクション

●お問い合わせ ☎(03)468-8211
●販売代理店 株式会社 AE企画
●発売元 (株)ネットワーク フロンティア事業部
東京都渋谷区神山町10-3 〒150
EMOTION
ⓒ葦プロ・旭通信社・東北新社・モンキーパンチ・NTV・TMS・円谷プロ

BVM

全56種を網羅。君へのチェックシートだ。

MARK-5





▲MARK-5ディスプレイパネル

バンダイ
自動販売機で
大好評発売中!



耳よりプレゼント情報

自販デビジョンでは、なんとガチャポン（自販機）の中に入っているSDガンダンワールドMARK-5のディスプレイパネルを抽選で50名様にプレゼントします。全56種のオールカラーのイラスト展開でチェックシートにもなっている欲しくても買えない家宝ものなのだ。右の要領でハガキでふるってご応募ください。（締切は5月末日、消印有効）

■発表 賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

①MARK-5
ディスプレイ
パネル希望
②お名前
③住所
④年令・学年（職業）
⑤自販デビジョンへの
ご意見・ご希望

111-□□
東京都台東区駒形2-5-4
株式会社バンダイ
自販デビジョン
耳よりプレゼント情報係宛

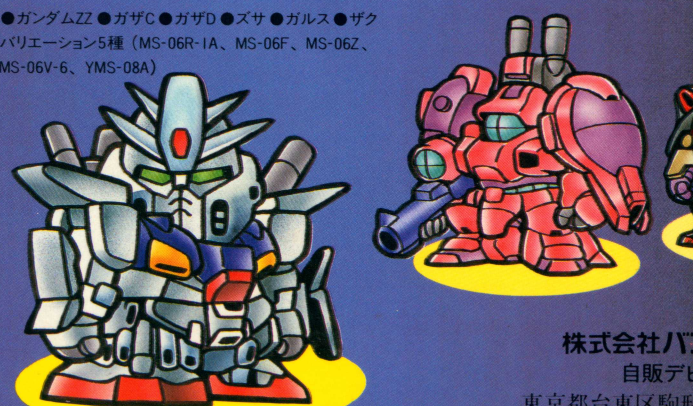
いよいよ5月、MARK-6で新展開!



待望のガンダムZZが5月に登場します。さらに人気に応えてザク特集も盛り込まれます。

●ガンダムZZ ●ガザC ●ガザD ●ズサ ●ガルス ●ザクバリエーション5種（MS-06R-1A、MS-06F、MS-06Z、MS-06V-6、YMS-08A）







株式会社バンダイ
自販デビジョン
東京都台東区駒形2-5-4

BANDAI

©創通エージェンシー・日本サンライズ

BANDAI BRAIN BANK MEDIA
B-CLUB
6
ビークラブ
定価650円